3 PEŁNE WERSJE!

CLICK!

NR 10/2004





8.90 zł
(W TYM 7% VAT)

PEŁNE WERSJE:

PROJECT I.G.I.

Oto klasyczny FPS! Super trudni przeciwnicy i realistyczne misje...

+ Superbike Racing
+ The Battles of Napoleon

Xpand Rally

Czy w końcu samochodówka „made in Poland" zagrozi tak uznanym sławom, jak Colin McRae czy Need for Speed?



Shade

Wygarnij serię wprost między oczy egipskiej mumii

ShellShock

Prawdziwy żołnierz nigdy nie odkłada broni. Pora wrócić do walki! Teraz przyjdzie ci zmierzyć się z całą armią wietnamskich partyzantów!

ECTS 2004 & Targi w Lipsku

Nasi wysłannicy zdobyli dla Was zatrzęsienie świeżutkich newsów prosto z targów ECTS w Londynie i targów Games Convention Lipsk 2004

Szybko, jeszcze szybciej...

Juiced

Szybcy i Gniewni

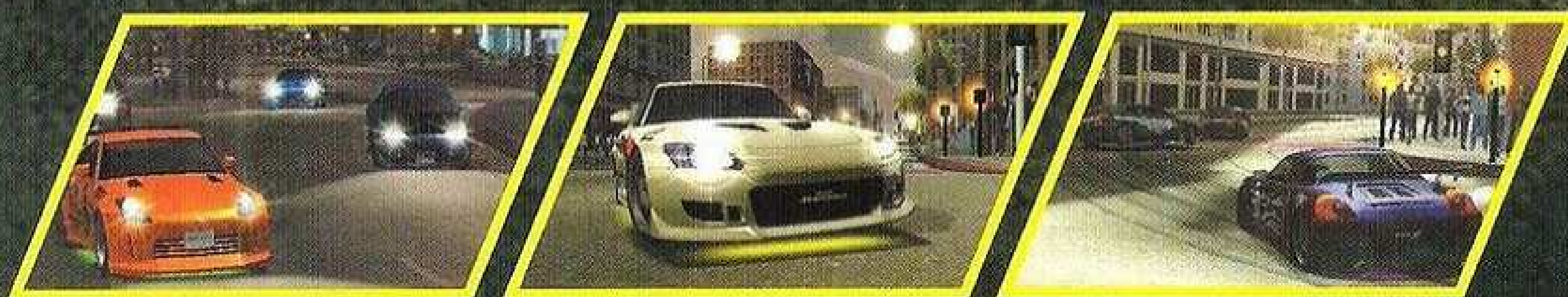


Pora na The Sims 2!

Znudziły ci się balangi, światowe życie, randka się nie udała, a zwierzaki pouciekały? Nie wierz w czary, nie wołaj „Abrakadabra"! Poznaj nowe oblicze The Sims!

Niesamowite fury • Fantastyczna grafa • Seksowne laski

Juiced™
Szybcy i Gniewni



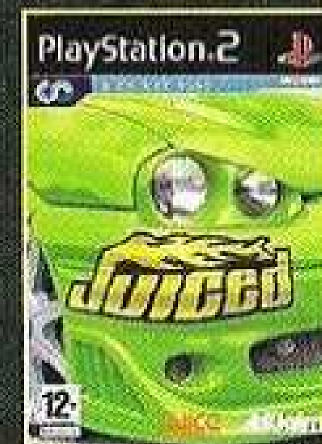
W sprzedaży już we październiku!

Wersja PC



Polska wersja językowa
Cena 99,90 złotych.

Wersja PS2



Angielska wersja językowa
Cena 229 złotych.

juice games
Acclaim
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
PC CD ROM
PlayStation 2

www.juicedthegame.com

Juiced TM i Acclaim ® & © 2004 Acclaim Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice games Ltd. Playstation i logo Playstation są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GDY POLEM BITWY JEST MIASTO...

W SPRZEDAŻY JUŻ W PAŹDZIERNIKU

UNIKALNE POŁĄCZENIE GRY TAKTYCZNEJ I AKCJI. PROWADŹ DO BOJU DWA ODDZIAŁY ARMII AMERYKAŃSKIEJ - ALPHA I BRAVO!

REALISTYCZNE ODWZOROWANIE WALK PROWADZONYCH NA ULICACH MIAST. GRA BAZUJE NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM AMERYKAŃSKIEJ PIECHOTY.

INTUICYJNA OBSŁUGA POZWALAJĄCA NA BARDZO WYGODNE STEROWANIE DWIEMA DRUŻYNAMI NA RAZ.

FULL SPECTRUM WARRIOR™

PAŃSTWA EUROPEJSKIE I AZJATYCKIE DOTKNIĘTE ZOSTAŁY FALĄ ATAKÓW TERRORYSTYCZNYCH. PO MIESIĄCACH POSZUKIWAŃ CIA USTALIŁO, ŻE ZA ZAMACHAMI STOI ZEKISTAN - BYŁA REPUBLIKA RADZIECKA POŁOŻONA NA POGRANICZU CHIN, PAKISTANU I AFGANISTANU. WŁADZĘ W KRAJU PRZEJĄŁ POWIĄZANY Z MIĘDZYNARODOWĄ SIATKĄ TERRORYSTYCZNĄ MOHAMMAD JABBOUR AL-AFAD. NIEUDANE ZABIEGI DYPLOMATYCZNE ZE STRONY ONZ, ZMUSIŁY DOWÓDZTWO NATO DO PODJĘCIA DECYZJI O WYSŁANIU WOJSK LĄDOWYCH...

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

PANDEMIC



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PC CD ROM

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Jesteś grafikiem 3D, animatorem lub programistą? **Zgłoś się do pracy** nad grą Wiedźmin! Informacje **www.thewitcher.com**



Zapowiedzi

Temat numeru

Recenzje

Poradniki

Nie tylko gry




Jeżeli lubisz takie klimaty, to wietnamskie piekło może ci się spodobać


Joel bawił w Lipsku, a Frogger na ECTS. A wszystko po to, byście otrzymali najświeższe informacje z targów growych

Aż do bólu...

Pewne znane powiedzenie mówi, że „głupota nie boli". Nie jest to do końca prawdą, gdyż durnota i debilizm bolą potwornie, tyle że wszystkich dookoła. Co gorsza, ostatnimi czasy chyba zapanowała jakaś moda na poronione pomysły, więc poziom cierpienia ofiar kretynów będzie wzrastał...

W poprzednim numerze – w listach – zamieściliśmy wasze opisy zajęć z informatyki, odbywających się w szkołach całej Polski. Czytamy je i przychodzi nam do głowy jedna myśl: marnowanie czasu oraz pieniędzy. Czasu, bo siedząc w klasie i symulując naukę oszukujecie samych siebie. A dokładniej, system edukacji oszukuje wszystkich, wmawiając, że wychowuje nowoczesne społeczeństwo już od szkoły podstawowej. A pieniądze? No cóż, komputery nie wyrastają po deszczu i ktoś musi je kupić. Bogaty sponsor, znajomy sołtysa, państwo, czyli – w ostatnim przypadku – wy wszyscy z podatków. Teraz ten sprzęt służy do przeprowadzania zajęć pt. „Moja pierwsza malowanka w Paint'cie" lub „Podstawy użycia kalkulatora". Ciekawe, czy w programie zajęć są bardziej ambitne rzeczy: pisanie i drukowanie listów motywacyjnych oraz CV, nauka szybkiego pisania na klawiaturze? A może coś na temat podstaw obsługi Windowsów? Instalacja sterowników, porządkowanie systemu, nagrywanie płyt CD? Zapewne tego nie uczą. Efekt – jeśli ktoś nie zadba o to sam, ma szansę ukończyć szkołę jako certyfikowany, informatyczny bałwan, nieumiejący odpalić programów z płyty CD bez pomocy menu. Przykre.

Głupole mają niestety jeszcze jedną przykrą cechę – nie tylko są przekonani o własnej wyjątkowości, ale i pałają chęcią, aby uszczęśliwiać wszystkich dookoła swoimi pomysłami. W ten oto sposób np. radni jednego z miast Polski stwierdzili, że wiedzą lepiej od mieszkańców, kiedy i gdzie należy robić zakupy. Uznali także, że skoro nie umieją wymusić przestrzegania przepisów prawa pracy przez pracodawców, to lepiej... pracowników pozbawić pracy całkowicie. Ciekawe, co jeszcze może im wpaść do głów? Zapewne wkrótce zobaczymy...

Niestety, głupota ma to do siebie, iż jest zaraźliwa. Otaczając się durniami i działając bezmyślnie, ale za to zgodnie z debilnymi zarządzeniami, sami możecie upodobnić się do półgłówków. Czego wam bardzo nie życzymy i zachęcamy do samodzielnego myślenia... Czekamy też na wasze opinie.

redakcja





Prince of Persia 2

Uciekł z cyrku, bo „ręka mu się omskła", gdy stał obok dyrektora. Teraz dorabia w grze komputerowej...



Paskudny żabol?



Oto Toadie (z ang. Żabol, Ropuszak). Ów sympatyczny ogr pojawił się w Polsce w serialu animowanym „Gumisie", gdzie nazywano go Toldim, Śmierdzielem, Prostakiem bądź Głąbem. Co robi w towarzystwie zapowiedzi POP2? Jak to co! Wzdycha! Sportretowany obok zwierzak jest bowiem największym znanym miłośnikiem szlachetnie urodzonych arystokratów. Jego spazmatyczne „Och, księciuniu!" znają widzowie ponad 180 telewizji z całego świata!



Trzech na jednego to banda Łysego. Tylko który z nich jest łysy? „Hoosty z gluff, panovie"!



Gdy szewc kleił schodzone buty księciunia, przez nieuwagę zalał podeszwy superglutem. Tak narodził się SpiderPrince!



Główny bohater może ciosać dwóch przeciwników naraz. Musashi to przy nim cioło wielkości chomika...



Ostatnie półtora roku było dla firmy UbiSoft niesamowite. Jej kolejne gry – m.in. SPLINTER CELL, PRINCE OF PERSIA: PIASKI CZASU i BEYOND GOOD AND EVIL – zbierały entuzjastyczne recenzje w czasopismach branżowych. Również i gracze pokochali te tytuły, chociaż do sklepów nie uderzali tłumnie. Przeciętne wyniki finansowe zmusiły kierownictwo UbiSoft do lekkiego przemodelowania sequeli i zmienienia ich klimatu na bardziej komercyjny. Tuż przed Gwiazdką osobiście przekonasz się, co owe modelowanie oznacza dla PRINCE OF PERSIA 2 (tytuł roboczy, największym pewniakiem wśród nieoficjalnych tytułów gry jest PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN).

Stary człowiek rzekł mu niegdyś: „Twój los został zapisany. Umrzesz!". Od tej pory perski książę czterokrotnie zmagał się z paskudnym Wezyrem i jego poplecznikami. Tym razem znalazł sobie nowego wroga, przede wszystkim dlatego, że brodacze w turbanach graczom już dawno się znudzili. Negatywny bohater POP2, demon Dahaka, to wcielenie Przeznaczenia, które ma swoje własne plany dotyczące Ziemi i zamieszkujących ją arabo sapiens. Armia jego sługusów rozpoczęła już rzeź, a dymisja ministra spraw wewnętrznych Persji od dawna leży na biurku prezydenta.

Pojawienie się nieczystych mocy wpłynęło na charakter i maniery tytułowego arystokraty. Książę nie jest już tym uśmiechniętym, życzliwym, odzianym w biel „turbanem", którego pamiętają emeryci. To po prostu desperat, niedogolony, niezadowolony i szalenie zdeterminowany wojownik, który nie ma już nic do stracenia. Nic dziwnego, że imponuje swym wściekłym spojrzeniem i pięściami mocno zaciśniętymi na dwóch ostrych mieczach.

Gra nie jest już też klasyczną trójwymiarową platformówką, a znacznie dojrzalszą, bardziej rozbudowaną pozycją, czerpiącą chwilami z klasycznych zręcznościówek grozy, takich jak ALICE. Cyrkowe popisy, salta, zwisy oraz skoki głównego bohatera ustąpiły miejsca licznym walkom z hordami wściekłych wrogów. Paskudy atakują księcia dwójkami, trójkami, a nawet czwórkami. W dodatku pojawiają się dosłownie co krok. Nie ma czasu, by zdjąć palce z klawiatury i sięgnąć po stojącą obok butelkę wody.



Specjalnie na potrzeby gry przygotowano zupełnie nowy, ponoć całkowicie otwarty system walk. Oczywiście obecni na targach w Lipsku współtwórcy programu nie potrafili mi wyjaśnić, na czym owa otwartość polega i czym różni się od „zamkniętości", jaką oferują produkty konkurencji. Zauważyłem jedynie, że starcia polegają teraz na wyprowadzaniu kolejnych ciosów i w miarę możliwości układaniu ich w kombosy (potężne serie uderzeń). Dzięki temu każdy gracz wypracuje swój własny styl walki oraz wykorzysta inną kombinację broni. Tę znajdzie, ale również zdobędzie na wrogu, wyrywając mu ją z łapy!

Książę potrafi też walczyć z kilkoma ciołkami jednocześnie, przeskakiwać nad przeciwnikami niczym czarnoskóry Blade, przyduszać ich, kopać, odbijać się od ściany, robić salta i zwody. Co najważniejsze, starcia wyglądają niesamowicie płynnie i dynamicznie – postęp od czasów PIASKÓW CZASU jest spory. W dodatku przeciwnicy będą ponoć blaknąć w miarę odnoszenia ran. To oryginalny i niecodzienny pomysł, który być może dokona małej rewolucji wewnątrz gatunku.

Bohater gry zachował też dość ograniczoną kontrolę nad czasem. Potrafi spowolnić jego upływ (bullet time), a także przyspieszyć bieg zdarzeń i w przeciągu sekundy przesiurgać przez peleton wrogów niczym dobrze nakręcony bączek. Takie i podobne akcje sprawiają, że od monitora trudno się oderwać. I jeszcze ta krew tryskająca na boki. POP2 to najlepszy dowód, że udana gra potrzebuje dwóch rzeczy: dynamicznej akcji i krwi koloru dojrzałej jarzębiny!

Prince of Persia 2



Zręcznościowa

- UbiSoft Montreal / —
- www.princeofpersiagame.com

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** listopad 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox, GCN

Zdecydowanie mroczniejsza strona perskiego księcia. Bardziej brutalna, niepokorna, krwawa. Czy gracze zaakceptują taki wizerunek swojego ulubieńca?

tekst: Michał „Paszeko" Zacharzewski

PEŁNE WERSJE






Strzela w czterech kierunkach jednocześnie. Niestety, bynajmniej nie do przodu...


Z zaprezentowanym na screenie gunem można sobie co najwyżej na muchy plujki popolować...

Ceniona strzelanina FPP, dużo bliższa serii DELTA FORCE niż bezkompromisowym rozwalankom w stylu SERIOUS SAMA. Jej główny bohater, David Llewellyn Jones, służył kiedyś w SAS. Obecnie pracuje na własną rękę, a ściśle rzecz biorąc – wykonuje niezwykle trudne zadanie. Musi bowiem dotrzeć do złopiącego wódzię rosyjskiego watażki i wyperswadować mu zabawy z bombą atomową. HK M5, M16, UZI, AK-47 i Glock 17 idą więc w ruch, a trup ściele się gęsto.

W czasie kilkunastu etapów, które czekają na gracza, wydarzenia toczą się z prędkością rozpędzonego pociągu TGV. Bohater wykonuje misje sabotażowe i zwiadowcze, dużo strzela i jeszcze więcej się skrada. Ten ostatni element jest w PROJECT IGI szczególnie istotny. Wróg czai się bowiem za co drugim rogiem, a każda kula niesie śmierć. Zaczynanie co chwila od początku potrafi zaś zmęczyć nawet największego zabijakę, prawdziwego Pol-Pota taktycznych strzelanin FPP...

Gra PROJECT IGI (w USA znana jako I'M GOING IN) pojawiła się w zachodnich sklepach pod koniec 2000 roku. Została niezwykle ciepło przyjęta przez graczy z całego świata. Nie zraziły ich dwa najpoważniejsze błędy programu – respawn wrogów i brak save'ów. Zachwyciły za to rozmiary poziomów oraz realistyczny dźwięk. Nie bez znaczenia był fakt, iż gra wymagała myślenia. Metoda „w ryja i do przodka" nie sprawdzała się, bohater-chojrak bawiący się w Rambo ginął z reguły za drugim zakrętem. Nic dziwnego, że IGI sprzedało się w blisko milionowym nakładzie oraz doczekało się nie mniej popularnej kontynuacji. Na gry oryginalne i wciągające zawsze znajdą się chętni.



ZRĘCZNOŚCIOWA

✔ The Battles of Napoleon



Napoleon być może był wielkim wodzem, ale na morzu nie szło mu najlepiej. Autorzy tej gry postanowili nieco podfarbować historię i uczynić gościa w rogalu na głowie naprawdę zdolnym admirałem...

Jeśli masz 5 wolnych minut i nie chcesz zagłębiać się w poważniejszą produkcję, spróbuj obwąchać THE BATTLES OF NAPOLEON. Zasiądź przed monitorem, chwyć mysz w dłoń i wal do przepływających statków. Na pewno się nie zmęczysz, a kto wie – może nawet wyluzujesz. Pomyśl tylko, ile musiał napocić się ten francuski karzełek, zanim udało mu się poprzestawiać wszystkie armaty i zrobić wielkie luuuu! w kierunku wrogiej armady...



WYŚCIGOWA

✔ Superbike Racing



Pełna wersja wyścigów motocyklowych to rzecz niezwykle cenna. Szanowni developerzy gustują bowiem w pojazdach sześciokółkowych (cztery z dołu, jedno w łapach kierowcy i jedno w kierownicy). Z reguły więc nie hańbią się dwoma i rozkochani w jednośladach gracze mają niewiele okazji do zabawy.



SUPERBIKE RACING odmieni los miłośników speederów, a przy okazji rozbawi tych, którym do zabawy wystarcza dobra grafika i fajny, zręcznościowy model jazdy. Gra nie jest trudna. Do jej obsługi wystarczy kilka klawiszy oraz odrobina dobrej woli. Potem siup za kierownicę i zabawa trwa chociażby do białego rana...



Co na CD?

CD1
- Pełna wersja: Project I.G.I.

CD2
- Pełne wersje: Superbike Racing, The Battles of Napoleon
- Wersje demo: Armies of Exigo, Colin McRae Rally 2005, Myst IV
- Filmy z gier: Pariah, Splinter Cell: Chaos Theory

Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11^{00}-15^{00}

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Wdziewasz kamasze, na kark zarzucasz moskitierę, chwytasz karabin w dłoń. Wojna, mości panowie!




Smuga, karabin i zieleń... Artystyczne połączenie barw i motywów. POTĘGA!!!

W czasie lipskich targów udało mi się zakraść z siekierą za kulisy, do tzw. strefy biznesowej Electronic Arts. Po przerobieniu dwóch ochroniarzy na kotlety mielone wdarłem się do barku, gdzie nieletnie panny serwowały soczki oraz drinki z rdzennie polską Wyborową. Zauważyłem też metroseksualnego mężczyznę, który ścierał kurze ze stołów. Największe atrakcje czekały jednak w specjalnie przygotowanej salce dla dziennikarzy. Żurnaliści z całego świata mogli tam przyciąć w najświeższe nowości, w tym MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT.

Gra przedstawia historię amerykańskiego żołnierza, Tommy'ego Conlina, który usiłuje przetrwać w piekle Pearl Harbor, a następnie wraz z macierzystą armią wyprawia się przez Guadalcanal aż na wyspę Tarawa. **Po drodze zalicza 35 misji, dużo strzela, a jeszcze więcej (czytaj: „dłużej") czai się za przeszkodami.**

W chwili obecnej program wygląda nieźle. Żołnierze poruszają się naturalnie, potrafią kryć się za beczkami i drzewami, a także obejść dookoła lepiankę i zaatakować gracza od tyłu. Niekiedy współpracują, często jednak działają na własną rękę, starając się zachować życie. **Swoje zdanie spełnia też podprogram Havok, odpowiedzialny za fizykę postaci.** Bronie wykonano z zachowaniem realizmu, wiernie odwzorowując istniejące muzealne egzemplarze. Przygotowano też specyficzne zamglenia ekranu informujące o odniesieniu rany. Rannym pomagają medycy, przywracając ich jednym zastrzykiem do życia.

Sterowanie drużyną jest intuicyjne i, co najważniejsze, dość wygodne. Kumple zachowują się logicznie, potrafią zadbać o swoje życie i uratować tyłek głównego bohatera. **Niestety, spora część tekstur wygląda dość przeciętnie, a wiele obiektów nie zostało należycie dopracowanych.** Widok trójkątnych kół samolotu śni się zapewne testerom po nocach. Autorzy gry obiecują jednak, że te i inne wady zostaną wyeliminowane.

Gra miała się ukazać we wrześniu, lecz producenci przenieśli jej premierę na listopad. Jako przyczynę opóźnienia podali chęć naniesienia niezbędnych poprawek. Ulepszona zostanie grafika oraz współpraca wewnątrz drużyny. Program trafi do sklepów w polskiej wersji językowej, zapisany na płycie DVD. Na wersję CD ponoć nie ma co liczyć!






Mówili, żebyś nie bawił się zapałkami... O granatach zapomnieli

MOH: Pacific Assault



Akcja

- Electronic Arts / EA Polska
- www.eagames.com/official/moh/pacificassault/pl/

☒ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** listopad 2004
- **Gra dla:** PC

Długo oczekiwana kontynuacja wielkiego hitu. Zapowiada się świetnie... O ile wszystkie niedoróbki zostaną poprawione przed wypuszczeniem gry do sklepów

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

NOWOŚCI TARGOWE

Gra o małym oddziale Marines, walczącym w zniszczonym mieście. Skąd to znamy?


Tej wojny nie wygrasz sam. Doceń więc starania chłopaków z drużyny





Skojarzenia z tytułem CLOSE COMBAT powinny być dla przeciętnie zorientowanego gracza jednoznaczne. Mniej więcej od połowy lat dziewięćdziesiątych twórcy tej gry – Atomic Games – niestrudzenie wydają kolejne odsłony swej słynnej, strategicznej serii. Każdy, kogo chociaż na chwilę zainteresowała taktyka wojenna, słyszał pewnie o BATTLE FOR BULGE, THE RUSSIAN FRONT czy A BRIDGE TOO FAR... Hmm, czyżbym jednak się mylił? Czyżby wszyscy zdążyli już o tych grach zapomnieć?

No to może inaczej. Przerywając kilkuletnie milczenie, team Atomic Games powrócił z dwoma nowymi tytułami z serii CLOSE COMBAT. O ile zapowiadany dopiero na 2005 rok RED PHOENIX ma być tradycyjną strategią, o tyle wychodzący w najbliższych tygodniach FIRST TO FIGHT to już nieco inna para kaloszy. I dlatego to właśnie nim się zajmiemy.

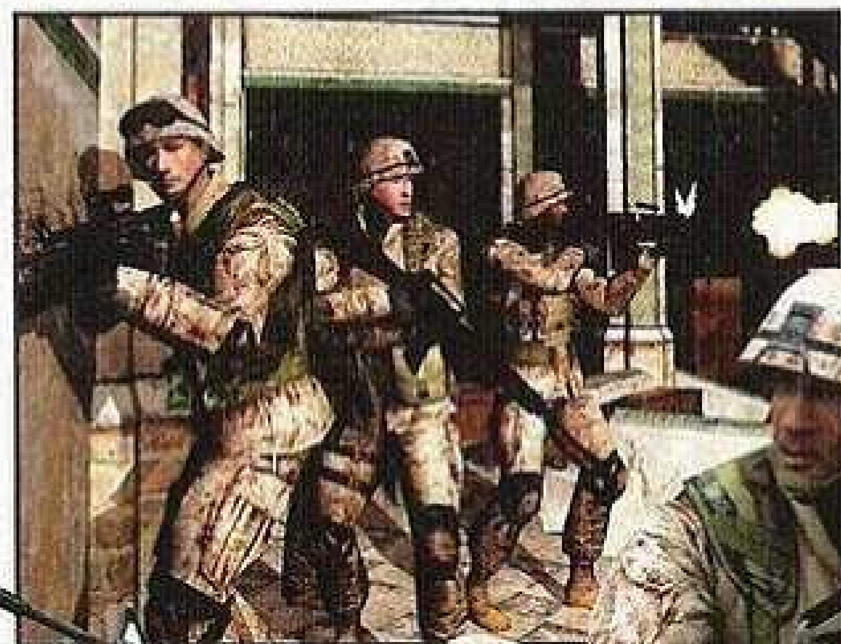
W odróżnieniu od poprzednich produkcji z serii CLOSE COMBAT, FIRST TO FIGHT będzie przede wszystkim grą akcji. Trafisz w sam środek walk toczących się głównie na terenach miejskich. Otrzymasz trzech podwładnych, z którymi zdobędziesz kolejne punkty kontrolne i oczyścisz bunkry z wrogich żołnierzy. Generalnie będziesz zajmował się tym, czym podczas wojny należy się zajmować. Jak obiecują autorzy, do akcji wkroczysz już kilka minut po instalacji – koniec z uciążliwymi misjami treningowymi na poligonie, z tarzaniem się w błocie i bieganiem między palikami. Jeżeli będziesz uważał się za gotowego do walki, wystarczy, że chwycisz karabin i pognasz w kierunku najbliższej kanonady.

Oczywiście ludzie z Atomic Games nie byliby sobą, gdyby w produkcji z serii CLOSE COMBAT nie umieścili elementów wymagających od gracza stosowania taktyki i szeroko pojętego kombinowania. Wbrew pozorom, będzie tego w FIRST TO FIGHT całkiem sporo. Przede wszystkim, rozkazy będziesz wydawał z poziomu przejrzystego, okrągłego menu, znajdującego się w rogu ekranu. FTF to nie jedna z tych strzelanin, w których możesz wygrać w pojedynkę całą wojnę – do wykonania większości zadań potrzebujesz chłopaków z drużyny. Tak zatem, każda akcja będzie musiała zostać starannie zaplanowana. **Duże znaczenie odgrywać ma także morale obecnych na polu walki żołnierzy.** Podobnie jak w strategicznych odsłonach serii CLOSE COMBAT, na stan ducha walczących wpłynie wiele czynników – że wymienię tu tylko takie standardy jak straty własne czy odległość od dowództwa. Autorzy obiecują ponadto rozbudowane, złożone osobowości walczących u twojego boku Marines. **Jedno z założeń gry wymaga, abyś przywiązał się do gości z twojego oddziału i traktował ich jak rzeczywistych ludzi, a nie – jak zarządzane jedynkami i zerami modele 3D.** Twoi towarzysze mają realistycznie reagować na wydarzenia na polu bitwy, a także zachowywać się tak, jakby rzeczywiście spędzili długie miesiące na poligonie i w koszarach. Ale, ale. Realistycznie oddane zostaną również ich „uszkodzenia". Tak fizyczne, jak psychiczne.

Chociaż właścicielem praw do serii CLOSE COMBAT jest firma Atomic Games, nie są to jedyni ludzie zaangażowani w prace nad FIRST TO FIGHT. Wymienić należy jeszcze dwie grupy.

Zacznijmy od Destineer – ekipy odpowiedzialnej za techniczną stronę projektu. W jej skład wchodzą ludzie, którzy wcześniej pracowali w Bungie, Atari oraz koncernie Electronic Arts. Grą zarządzać ma ich autorski silnik graficzny, mogący ponoć konkurować z najnowszą produkcją Id Software. Wprawdzie te słowa są chyba trochę przesadzone, ale możliwości engine'u już dziś robią spore wrażenie. Miejskie plenery zdumiewają swą głębią, zaś modele żołnierzy zostały bardzo przyzwoicie opracowane i efektownie oteksturowane. Jak jednak utrzymują ludzie z Destineer, ich największą dumą jest rozbudowana Sztuczna Inteligencja, umożliwiająca komputerowym jednostkom współpracę w stopniu, o jakim nie śniliśmy. Przesada? Chyba jednak nie, gdyż całym projektem zainteresował się US Marine Corps. W efekcie specjalna, zmodyfikowana wersja FIRST TO FIGHT trafić ma wkrótce od koszar amerykańskiej marynarki wojennej. Team developerski podczas prac nad grą pozostawał też w stałym kontakcie z wojskowymi specjalistami i weteranami z Afganistanu oraz Iraku, dzięki czemu nowy CLOSE COMBAT ma być niezrównany pod względem realizmu i autentyczności.

Wiele wskazuje na to, że FIRST TO FIGHT będzie bardzo udanym debiutem Atomic Games na polu mniej lub bardziej taktycznych gier FPP. Oczywiście kwestią otwartą pozostaje wciąż, czy FTF okaże się czymś rzeczywiście ciekawszym od całej rzeszy podobnych tytułów. **Jakby jednak na sprawę nie patrzeć, przynajmniej połowę możliwej do zdobycia puli Atomic Games ma już w kieszeni.** Wojskowi łyknęli haczyk bez gadania.






Gdyby nie te zgliszcza, zachód słońca byłby naprawdę romantyczny

Close Combat: First To Fight
Akcja / Strategia wojenna

- **Atomic Games / US Marine Corps**
- www.closecombat.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

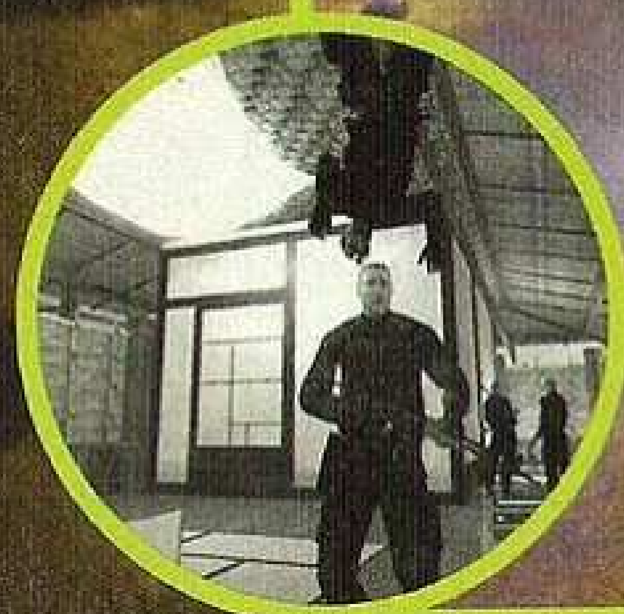
- **Premiera:** październik 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

Nacechowana realizmem gra wojenna. Weźmiesz udział w szeregu skomplikowanych operacji i poznasz ciężki los żołnierza. A dowódcy w szczególności...

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® CHAOS THEORY

NOWOŚCI TARGOWE





Sam przygotowuje się do popełnienia sepuku. Strażnik-blondyn nie ma zamiaru na to patrzeć

Sam znów jest sam, ale nie do końca. Agenci służb specjalnych także miewają kolegów...

To robi się już nudne! Każda nowa odsłona serii SPLINTER CELL jest lepsza od poprzedniej! Mogliby choć raz zrobić jakiegoś knota...

Co na to Sam? Cóż, nadal nosi czarne wdzianko, mięciutkie nakolanniki i mocno zasznurowane buty. Wciąż dźwiga na łbie trzy zabawne, zielone światełka, dzięki którym widać go z 30 kilometrów. Wystarczy jednak podejść bliżej, spojrzeć agentowi w oczy, by zrozumieć, że się zmienił. Skok jakościowy jest niesamowity. Większa ilość polygonów, masa szczegółowych tekstur, do tego dopracowane shadery – wszystko to sprawia, że postać wydaje się wielokrotnie bardziej złożona niż dotychczas. Niestety oznacza to również, że posiadacze słabszych kart graficznych z GeForce2 na czele w CHAOS THEORY nie zagrają.

Graficy dostali do dyspozycji lepszy sprzęt i poszaleli, poprawiając także wygląd lokacji, efektów specjalnych (deszcz pada tak, że parasol wymięka!) oraz animacji postaci. Sam schodzący ze schodów nie budzi już tak negatywnych wrażeń jak w PANDORA TOMORROW. Nie wykonuje też nerwowych ruchów, gdy gracz nagle i z zaskoczenia pacnie w któryś z klawiszy. Zadbano także o to, by zachowanie agenta było możliwie naturalne. Sam skradając się za plecami strażnika denerwuje się, a adrenalinka buzuje mu w żyłach. Im bardziej się do wroga zbliża, tym mocniej drży i bardziej niepewnie stąpa. Mimo to w sposób naturalny wyciąga nóż z pochwy, wyprostowuje się, chwyta wroga za klatę i podcina mu gardło bądź wpycha ostrze pod żebra. Tak, tak, Sam nie cacka się już z palantami na usługach wroga!

DOOM3, a także UNREAL 2 udowodniły, że nie samą oprawą człowiek żyje. Olbrzymie znaczenie ma grywalność i to właśnie na niej skupiają się autorzy programu. Na potrzeby gry przygotowali ciekawą, pełną zagadek fabułę, obfitującą w niekonwencjonalne zwroty akcji, które zaskoczą nawet największych fanów serii. Sam otrzyma do rozwiązania zagadkę zaginionego informatyka, wybitnego specjalisty od tytułowej teorii chaosu. Gościu był jedynym z niewielu ludzi potrafiących rozkodować komunikaty zaszyfrowane nowym kluczem kryptograficznym. Aby do niego dotrzeć, Sam zmierzy się z tajemniczym generałem oraz swoim byłym kolegą z Echelonu, niejakim Douglasem Shetlandem.

Większość zadań da się wykonać na kilka różnych sposobów. Gracz sam zadecyduje, czy będzie działał spektakularnie, czy też po cichu, w którą stronę się uda i co załatwi. Alternatywne działania opatrzone będą nie mniejszą ilością dialogów i animacji, przyniosą też niekiedy nowy sprzęt czy wygodniejsze ciuchy. Wzrośnie za to liczba specjalnych umiejętności bohatera. Sam nauczy się spychać wrogów w przepaść i zrzucać strażników z wysokich platform, wisząc na rękach u ich stóp. Zwisając z sufitu będzie łamał karki i strzelał z diabelną skutecznością. Pod drzwi wsunie kamerkę, ale i po cichu je otworzy bądź przywali z kopa, robiąc entre w stylu Johna Rambo.

Sęk w tym, że wrogowie również zaczną myśleć. Będą ze sobą współpracować, ubezpieczać się, informować o niebezpieczeństwie kumpli z innych części poziomu. Na podstawie rzucanego na ścianę cienia czy odbicia w lustrze wyczają, że coś jest nie w porządku, i przeszukają dokładnie całe pomieszczenie. Gdy zacznie padać deszcz, schowają się pod drzewo, a gdy poczują dziwny zapach, zaalarmują strażników bądź na własną rękę spróbują zdiagnozować i rozwiązać problem. Nie wiedzą nieszczęśni, że Sama nikt nie pokona. Dla nich byłoby najlepiej, gdyby CHAOS THEORY w ogóle nie powstała...



Przyczepiony do sufitu Obcy pochwycił Sama w swe szpony, podciągnął i jednym ruchem pyska złamał mu kark



W ten sposób w chowanego nie można się bawić. Minimum 15 metrów!!! Pobite gary, pobite garyyy!

Załatw go lepiej...

Nowy SPLINTER CELL to oczywiście nowe gadżety. Prócz wspomnianego noża, w ekwipunku Sama pojawi się szybkostrzelny SC-20K, do którego można doczepić lufę strzelby, celownik teleskopowy czy wygodniejszy uchwyt. Ciekawym urządzeniem będzie shoker elektryczny, za pomocą którego gracz wyłączy na chwilę światło, nie niszcząc wyłącznika. Największą niespodzianką jest jednak kolega. W trybie Cooperative można bowiem posłużyć się kumplem (sterowanym przez drugiego gracza)! Dzięki niemu Sam wdrapie się na wysoki mur i rozbroi bombę, przecinając dwa kable jednocześnie.

Splinter Cell: Chaos Theory

Skradanka

- **UbiSoft / Cenega Polska**
- www.splintercell.com

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** koniec 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox, GCN

PANDORA TOMORROW zdeptał całą konkurencję. CHAOS THEORY zmiażdży ją, zapluje, skopie... **Gra po prostu rządzi!**

tekst: Michał „Supergrill" Zacharzewski

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Gdy młynarz dostarczy piekarzowi mąkę, ten upiecze chleb. Yeah!

NOWOŚCI TARGOWE

Goście z serwisu IGN dość często sadzą herezje, jednak tym razem świetnie podsumowali serię SETTLERS. Ich zdaniem to typowo europejska produkcja, być może efektowna, być może przemyślana, ale zdecydowanie zbyt nudna i zbyt trudna dla przeciętnego amerykańskiego gracza. To zaś stwarza problemy – Jankesi wciąż są najbardziej skomputeryzowaną nacją w znanym nam wszechświecie i sukces na ich rynku znaczy naprawdę wiele.

Szansą OSADNIKÓW miała być bardzo uważna i rozsądna opieka producenta – firmy UbiSoft. Ba, na pomoc ściągnięto fachurę od gier ekonomicznych, Bruce'a Milligana, którego TROPICO przyjęto z szeroko otwartymi ramionami. O dziwo jednak to, co zobaczyłem na targach w Lipsku, nie zwiastuje rewolucji. Gra się zamerykanizuje, lecz jej istota pozostanie taka sama.

Największa zmiana nazywa się Renderware i jest znanym silnikiem graficznym, stosowanym do tej pory w zręcznościówkach i grach sportowych. Tym razem przeniesiono go do produkcji stricte ekonomicznej, pozbawionej dynamiki, za to wymagającej sporej elastyczności. I co? Otóż program wygląda znacznie ładniej niż część czwarta. Budynki mają miękkie kształty i lepiej wpasowują się w otoczenie. Nieco inaczej ułożona kamera sprawia, że okolica budzi przyjemne skojarzenia z wakacjami, słoneczkiem, lasami i łąkami. Z kolei ludkowie łażą i cieszą mordki bardziej realistycznie. Nie są to już dziwaczne pacynki z motorkami w tyłkach, a zwyczajni ludzie: handlarze, piekarze, rolnicy, kowale. Każdy z nich nosi nieco inny strój, ma inny harmonogram prac oraz pracuje w nieco innym tempie.



Chatka kowala jest nieźle wypasiona: ma dwa kominy, dziwną kopułkę po lewej i samego kowala u dołu...

Sam pomysł na grę pozostał taki sam. Gracz nadal prowadzi kolonię maluchów i stopniowo ją rozbudowuje. Odpowiada za gospodarkę, w tym pozyskanie i przepływ towarów, łącząc ludzi w złożone łańcuchy produkcyjne. Inwestuje też w wojo, dzięki któremu zdobywa nowe tereny i surowce, a także kasę na nowe budynki. Ekonomiczna warstwa programu została lekko uproszczona, by – jak twierdzą producenci – mógł ją zrozumieć przeciętny Amerykanin (niech żyje ich inteligencja!). Drzewo technologiczne skarlało, zrobiło się przejrzyste, choć jednocześnie... głębsze, o większym niż dotychczas wpływie na działania ludków. Znaczenie logistyki z kolei spadło, gdyż programiści zainteresowali się poszczególnymi robotnikami i ich wzajemnymi interakcjami.

To jednak nie koniec uproszczeń. Otóż w HERITAGE OF KINGS dowodzisz nie pojedynczymi ludkami, a ich oddzialikami. Oddzielną kontrolowalną postacią jest Dario, główny bohater, który niegdyś utracił swoje królestwo, a teraz próbuje je odzyskać. W czasie zabawy on, a także dowódcy poszczególnych zgrupowań zdobywają doświadczenie i walczą coraz lepiej. Z gier RPG zapożyczono też umiejętności specjalne. Niektórzy żołnierze znają się np. na materiałach wybuchowych, z kolei Dario posiada sokoła, który świetnie nadaje się do eksploracji okolicy.



Nowa odsłona SETTLERS będzie nieco prostsza od poprzednich, ładniejsza, lecz zachowa ducha serii (właśnie dlatego zdobyła główną nagrodę targów). Jej fani mogą jednak narzekać, że zmian jest zbyt mało i że idą one w niewłaściwym kierunku. Cóż, nie trzeba było pomagać Bushowi w Iraku. Dziś zamiast Waszyngtonu mielibyśmy Al-Washi-Ton, a gry byłyby cholernie trudne... pisane arabskimi szlaczkami.



Trójwymiarowe miasteczko wygląda lepiej niż to z SETTLERS 4. Sama gra chodzi sprawnie także i na słabszym sprzęcie...

Settlers: Heritage of Kings



Strategia

- **Blue Byte**
- www.thesettlers.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** Gwiazdka 2004
- **Gra dla:** PC

Stadko malutkich ludzików znów potrzebuje twojej pomocy. Pewny przebój, chociaż w Lipsku wielu graczy marudziło. Zbyt amerykański? Zbyt kolorowy? Zbyt wtórny?

tekst: Michał „Osadnik gołuy” Zacharzewski

NOWOŚCI TARGOWE

Poznaj grę, przy której DOOM3 jest zabawką dla szalenie grzecznych dzieci...

F.E.A.R.

Niezbyt odległa przyszłość, kosmiczna stacja badawcza prowadząca bardzo tajne eksperymenty. Do jej pomieszczeń w blasku świec-dymnych i przy akompaniamencie wybuchających granatów wdzierają się uzbrojeni mężczyźni. W ciągu kilku minut opanowują budynek, biorą zakładników i niszczą sprzęt komputerowy. Brygady szybkiego reagowania identyfikują napastników jako członków groźnej grupy paramilitarnej. Nie mogą jednak skontaktować się z nimi – bandyci uparcie milczą, nie przedstawiając żadnych żądań. Zresztą i tak rząd USA z terrorystami nie negocjuje.

Do akcji wkracza oddział Delta Force, doskonale uzbrojony, sprawdzony w każdych warunkach. O dziwo, radia komandosów również głuchną. Kamery przemysłowe przekazują przerażający widok. Wróg – ale któż to? – rozdziera żołnierzy na części, wypruwa z nich flaki, a krew rozsmarowuje po ścianach. Dzieje się to tak szybko, że deltasi nawet nie wiedzą, iż umierają. Jedyna nadzieja w F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon), ludziach, których wysyła się tam, gdzie nawet diabeł baby nie pośle. Tylko oni mogą odbić laboratorium!

W grze jesteś członkiem zespołu. Twoi kompani działają samodzielnie, lecz masz wpływ na ich poczynania





Gracze kochają krew. Niektórzy bez juchy nie mogą żyć... Na tę dziwną przypadłość cierpi koleś z obrazka powyżej

Pojedynek dwóch gigantów – DOOM3 i HALF-LIFE 2 – od kilku miesięcy nie schodzi z pierwszych stron gazet komputerowych. Schowani w jego cieniu i nieco zapomniani programiści Monolith tworzą nowy engine i nową, niezwykle emocjonującą grę. Co ciekawe, ich FEAR idzie tą samą ścieżką co dzieło Johna Carmacka, pokazując grozę z pozycji pierwszej osoby. Stawia jednak na rozbudowaną fabułę, szybką akcję i spektakularne efekty świetlne. Ciężki klimat i pokręcony realizm ma tu nieco mniejsze znaczenie. Nie oznacza to jednak, że strach nie pełza po laboratorium z prologu, że przerażenie nie pcha się grającemu do gardła...

Gracz wchodzi do kompleksu badawczego i przypada do beczek. Nieśmiało wygląda zza nich i rozgląda się. Dostrzega ruch i strzela w tym kierunku. Z pistoletu wydostaje się obłoczek dymu, kula odbija się od ściany, krzesząc iskry i zostawiając na niej ślad. Zapada przeraźliwa cisza, którą nagle przerywa stukanie. Tap, tap, tap – coś lub ktoś odchodzi w głąb korytarza. „Kowalski, rusz tyłek i sprawdź to!" – rzuca do ucha dowódca. Strach jest jednak silniejszy, choć nie oznacza bezczynności. Rzucony granat sprawia, że powietrze przez chwilę faluje, po czym odrzuca skrzynie na bok. Zaatakuje? Nie, na szczęście nie dzieje się nic... Nie widać ani jednego przeciwnika, lecz fizycznie czuć jego obecność, gdzieś tam w cieniu. Patrzy się i czeka.

FEAR roi się od drobnych detali, które mają podnieść atrakcyjność produktu. Przygotowano na przykład lekko zmodyfikowany bullet time, wyglądający rewelacyjnie i dający bohaterowi nieco większe możliwości niż Maksowi P. Poprawiono też engine Havok 2, odpowiadający za fizykę przedstawionego świata. Dodano mnóstwo krwi, możliwość odstrzeliwania poszczególnych części ciała, niszczenia szyb (świetny efekt!), a także pojedynkowania się na pięści, niczym w innej nadciągającej rewelacji FPP – thrillerze CHRONICLES OF RIDDICK. Sztuczną Inteligencję zaprogramowano tak, by działała nie tyle sprytnie, co widowiskowo!

Gra zarządzi. Już czuję jej potężny klimat, mroczny nastrój i kapitalną rozpierduchę. Bałem się, że po premierze HALF-LIFE 2 nie będzie już na co czekać. Wygląda na to, że strumień wielkich hitów nie przestanie płynąć!

Nie dla dzieci!

Autorzy gry FEAR nie chcą zrobić kolejnej strzelaniny dla grzecznych dzieci. Krew leje się więc strumieniami, fragmenty ciał latają w powietrzu, a bohaterowie znają słowa, o których nauczycielom się nawet nie śniło. Wrażenie robi klimat niepewności – wróg może zaatakować w każdym momencie, z każdej strony, zza okna, z sufitu, z szafy, spod podłogi. Czasami człowiek boi się podejść do windy i otworzyć drzwi. Co tam może być? Terrorysta? Potwór? Uff! To tylko pozbawiony skóry trup. Spen! Spen Jankowski! Ależ ty jedziesz po śmierci! Zębów nie myłeś czy perfum z domu zapomniałeś?

Niektóre lokacje toną w szczegółach. Szyby pękają i się kruszą, rykoszety latają nad głowami. Jest soczyście!



F.E.A.R.

Horror FPP

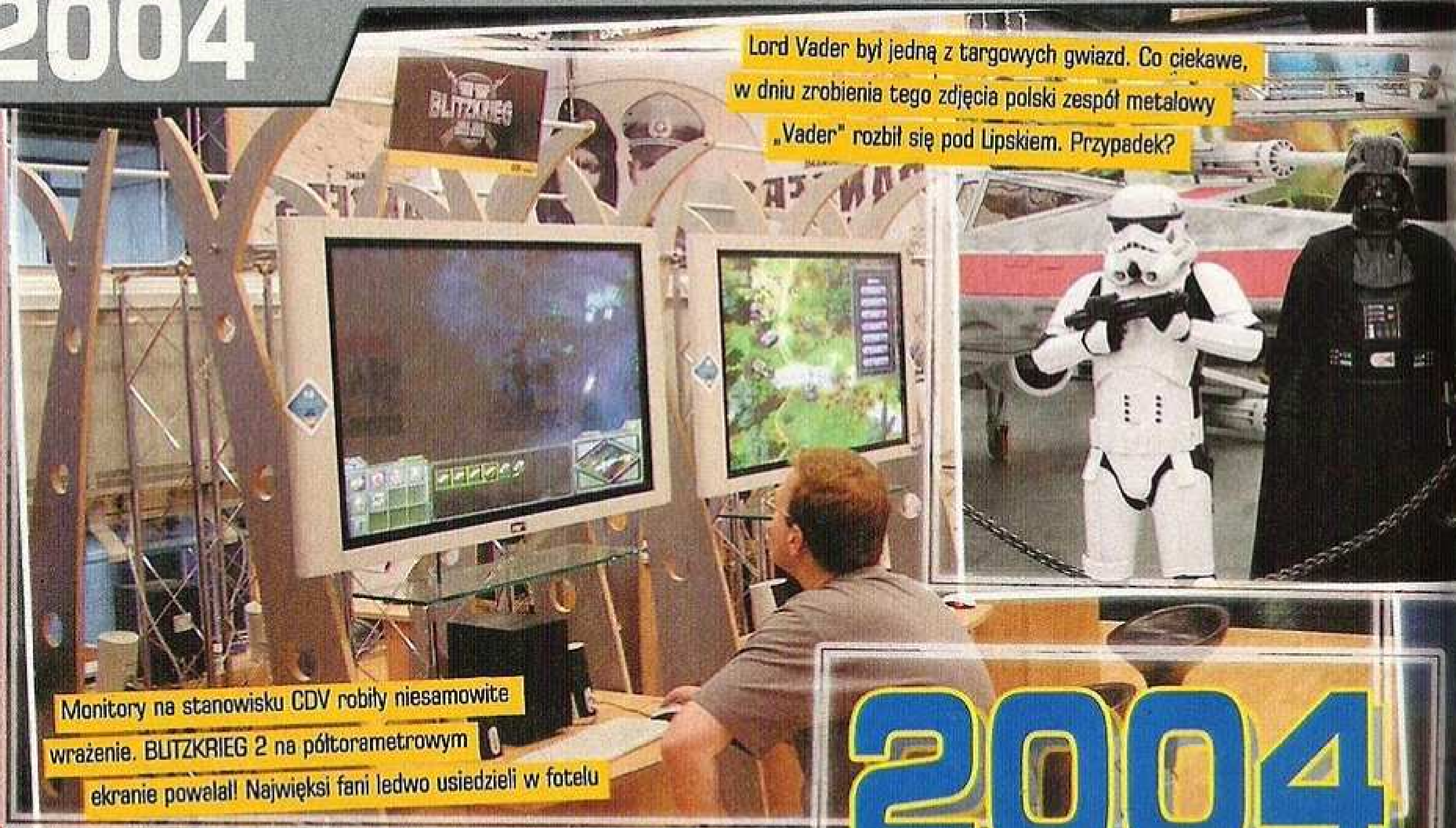
- Monolith
- www.lith.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** wiosna 2005
- **Gra dla:** PC

Autorzy NOLF2 rzucają wyzwanie twórcom DOOM3. A gdzie dwóch gigantów się leje, tam malutkie misiaczki uciekają w popłochu. Strach chwyta je za gardło...

tekst: Michał „BezLęk" Zacharzewski



Lord Vader był jedną z targowych gwiazd. Co ciekawe, w dniu zrobienia tego zdjęcia polski zespół metalowy „Vader" rozbił się pod Lipskiem. Przypadek?

Monitory na stanowisku CDV robiły niesamowite wrażenie. BLITZKRIEG 2 na półtorametrowym ekranie powalał! Najwięksi fani ledwo usiedzieli w fotelu

Wypasiony komp

Jak wygląda wypasiony komp targowy? Cóż, ma procesor powyżej 2.4 Ghz i co najmniej 512 MB RAM. Wpakowano go do prześwitującej, rozświetlonej diodami obudowy z pleksi, dorzucając duży i koniecznie płaski monitor. A konsola? To przede wszystkim Xbox, czasem PlayStation 2. Konsole Nintendo królowały niemal wyłącznie na stanowisku tej firmy.

UbiSoft rządzi

Na targach królował Electronic Arts, lecz również oferta UbiSoftu była niezwykle bogata. Otwierał ją rewelacyjnie wyglądający PRINCE OF PERSIA 2, w którego można było zagrać. W niewielkim kinie wyświetlano trailer do SPLINTER CELL: CHAOS THEORY, po okolicy szwędali się też twórcy tej gry. Nieźle wrażenie robiła strzelanina BROTHERS IN ARMS, zaś panienki promujące PLAYBOY: THE MANSION należały do najczęściej fotografowanych stworzeń na targach.

2004 GAMES CONVENTION

PSP za szkłem

Kto chciał, mógł zobaczyć nową konsolkę przenośną Sony – osławione PSP. Co prawda nie można było jej dotknąć, gdyż tkwiła za szklaną szybką, ale i tak wyglądała rewelacyjnie. Olbrzymi ekran, płynna trójwymiarowa grafika operująca na złożonych bryłach, nieźle tekstury i dobry kontrast – oby tylko sterowanie było wygodne, baterie trwałe, a waga nie doskwierała przy dłuższej zabawie. Poczciwy GameBoy na wszelki wypadek powinien sprawdzić stan swojego konta w ZUS-ie...

N-Gage walczy

Konsolka Nokii nie odniosła znaczącego sukcesu rynkowego, ale na targach w Lipsku miała znakomitą oprawę. Na kilkunastu stoiskach prezentowano najnowsze gry na tę platformę. Największe wrażenie robiły wyścigi ASPHALT: URBAN GT oraz strategia PATHWAY TO GLORY, prezentowana w drewnianej budce pilnowanej przez komandosów w moro!

Unreal 3 Engine

Zalety i wady nowego UNREAL 3 ENGINE zaprezentowano na zamkniętym pokazie przygotowanym specjalnie dla dziennikarzy z Polski. Silnik pozwala generować bardzo złożone lokacje oraz symulować drobne detale, np. pory na skórze potężnego smoka czy jego prześwitujące skrzydła (z wyraźnie widocznymi żyłami). Program ma wbudowane procedury odpowiadające za fizykę obiektów oraz

© tekst i zdjęcia: Michał „Herr Joel" Zacharzewski

Lipsk to liczący pół miliona mieszkańców niemiecki ośrodek przemysłowy, leżący około 300 kilometrów od polskiego Zgorzelca. Kiedyś stanowił potężne centrum handlowo-produkcyjne, wytwarzające maszyny, elektronikę, odzież i środki chemiczne dla całego NRD. Dziś w centrum miasta nie brakuje opuszczonych i zdezelowanych budynków, które straszą oknami zabitymi deskami. Tuż po zjednoczeniu ich mieszkańcy wyemigrowali w poszukiwaniu szczęścia do szybko rozwijających się Monachium i Bonn. Lipsk do dziś boryka się z problemem bezrobocia. Dla branży komputerowej miasto to znaczy jednak więcej niż Berlin i Dortmund razem wzięte.

Na targi Games Convention dotarłem samochodem – z Warszawy to zaledwie 800 km, wielokrotnie mniej niż do Los Angeles (E3) czy Tokio (TGS). Mając w pamięci nieodżałowaną Gambleriadę i telewizyjne relacje z ECTS, spodziewałem się naprawdę wielkiego show, setek monitorów poupychanych po kątach, kolorowych przebierańców i tłumów spacerujących od stoiska do stoiska. Rzeczywistość przerosła jednak moje wyobrażenia. Targi są po prostu ogromne! W dodatku ociekają przepychem, urodą hostess i blaskiem rozdawanych tu i ówdzie gadżetów. Szkoda tylko, że po angielsku nie sposób się dogadać. Nur deutsch, meine Junge, nur deutsch!

Samo centrum targowe składa się z pięciu olbrzymich pawilonów połączonych ze sobą oszklonymi korytarzami. Pomiędzy nimi rozłożono kawiarenki (pieruńsko drogie – 0.2 litra Coli kosztowało 2 euro) oraz nieskazitelnie czyste toalety. W oddzielnej, długiej na ponad 100 metrów hali znajdowały się kasy oraz punkt, w którym każdy zwiedzający dostawał kolorową przepaskę na dłoń. Dzięki niej wystawcy wiedzieli, ile lat ma dany petent i czy może podchodzić do komputerów prezentujących gry dla dorosłych.



Targów lipskich nie da się przenieść do naszego kraju: takich hal jak na zdjęciu nie ma ani w Warszawie, ani w Poznaniu

Tuż obok stały pierwsze atrakcje. Ślicznie wyglądał kartonowy model myśliwca z „Gwiezdnych wojen", promujący nieźle zapowiadające się REPUBLIC COMMANDO. Wokół niego paradowali szturmowcy oraz Lord Vader. Każdy mógł zrobić sobie z nim zdjęcie, udusić drania bądź wycałować po stopach. Smaczku sytuacji dodawało „Sieg Heil!", które Czarna



Salon luster ATI robił wielkie wrażenie. Chłopów ciągnęło jednak do wózków reklamujących nasz temat numeru. JUICED to miód w czystej postaci!





Przez lipskie targi przewinęły się tysiące osób. Niemal każdy wyszedł z jakimś gadżetem: koszulką, naklejką, czapeczką, smyczką, breloczkiem, balonikiem...

✔ Zupełnie nowy styl gry! Buduj wielkie fortyfikacje i burz twierdze przeciwnika!
✔ Podróżuj przez antyczne i mitologiczne miejsca, z charakterystycznymi dla tych czasów zabudowaniami i militariami.
✔ Atakuj na skalę, jakiej do tej pory w „Wormsach" nie było. W grze występuje do 30 różnych broni i liczne ulepszenia.
✔ Mnóstwo ekwipunku, map i fortów do odblokowania w czasie gry!
✔ Tryb gry wieloosobowej.
✔ Profesjonalna polska wersja językowa.



Licencjonowany wydawca: SEGA Europe Limited. Produkt Team17 Software.
Worms Forts: Under Siege © 2004 Team17 Software. Team17 Software i Worms Forts: Under Siege są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Pomysłodawca serii: Andy Davidson.



Maska rzucała czasami w tłum. Sąsiedni, nieco klockowaty pojazd pochodził z polskiej strategii EARTH 2160. Wewnątrz znajdowało się niewielkie kino z ruchomymi fotelami (z wibracjami, mniam), w którym wyświetlano krótki filmik wykonany na silniku programu. W samą grę można było zagrać na stoisku jej zachodniego dystrybutora. Zapowiada się znakomicie, podobnie zresztą jak KNIGHTSHIFT 2 (kontynuacja POLAN 2). Osoby, które przybyły na targi, widziały ów program jako pierwsi.

A skoro już o Polakach mowa – źle w Lipsku nie wypadli. Sporym zainteresowaniem cieszyły się produkty Techlandu, CHROME i XPAND RALLY. Ten drugi tytuł prezentowano na wielkich monitorach, każdy zaś mógł zasiąść za kierownicą niewielkiego gokarta i pościgać się na ekranie. Wielu fanów zdobyły też konsolowe wersje KANGURKA KAO 2 i prezentowany przez City Interactive TERRORIST TAKEDOWN.

Co jeszcze robiło wrażenie? Olbrzymie płaszczaki o przekątnej ponad półtora metra, na których wyświetlano BLITZKRIEG 2. Gigantyczne piłki z wbudowanymi monitorami – do testowania gier EA Sports. Tor gokartowy umieszczony w jednej z hal, potężny zorb dla chcących stoczyć się na dno, popisy skejtów na olbrzymim half-pipe, salon luster ATI, z którego nie sposób było wyjść bez przydzwonienia nosem w szybę. Do tego cała masa poprzebieranych postaci z gier (od Master Chiefa z HALO 2 po trzymetrowego Saurona w otoczeniu Nazguli. Towarzyszył im Gandalf, zdrajca jeden). I jeszcze trzy tony wypachnionych i odtapetowanych hostess, mnóstwo szybkich samochodów promujących FLAT-OUT, DRIV3R oraz JUICED, dziesiątki gwiazd, koncerty, wystawy, prezentacje. Na zwiedzenie targów i pogranie w każdą ciekawszą grę przydałoby się z pięć dni.

Jak na wściboss'kiego dziennikarza przystało, przedostałem się też za kuluary. Zobaczyłem rewelacyjnie zapowiadającą się strategię BATTLE FOR MIDDLE-EARTH, pięknie wykonaną, wciągającą, z dobrą SI i wpadającą w ucho muzyką. Pewien zawód przyniósł nowy pecetowy MEDAL OF HONOR. Na szczęście autorzy mają jeszcze dwa miesiące, by poprawić liczne graficzne niedoróbki i popracować nad sterowaniem drużyną.

Tegoroczne targi Games Convention odwiedziło ponad 100 tysięcy zwiedzających (każdy z nich zapłacił 10 euro za wjazd) oraz ponad 1700 dziennikarzy z całego świata. Pojawiła się też prawdziwa armia twórców i dystrybutorów gier, dziesiątki tysięcy gwiazd, modeli, hostess i sprzątaczy. Zawarto mnóstwo umów, podpisano dziesiątki kontraktów. Kto nie był, niech żałuje. W Polsce podobnych cudeniek niestety nie zobaczy...

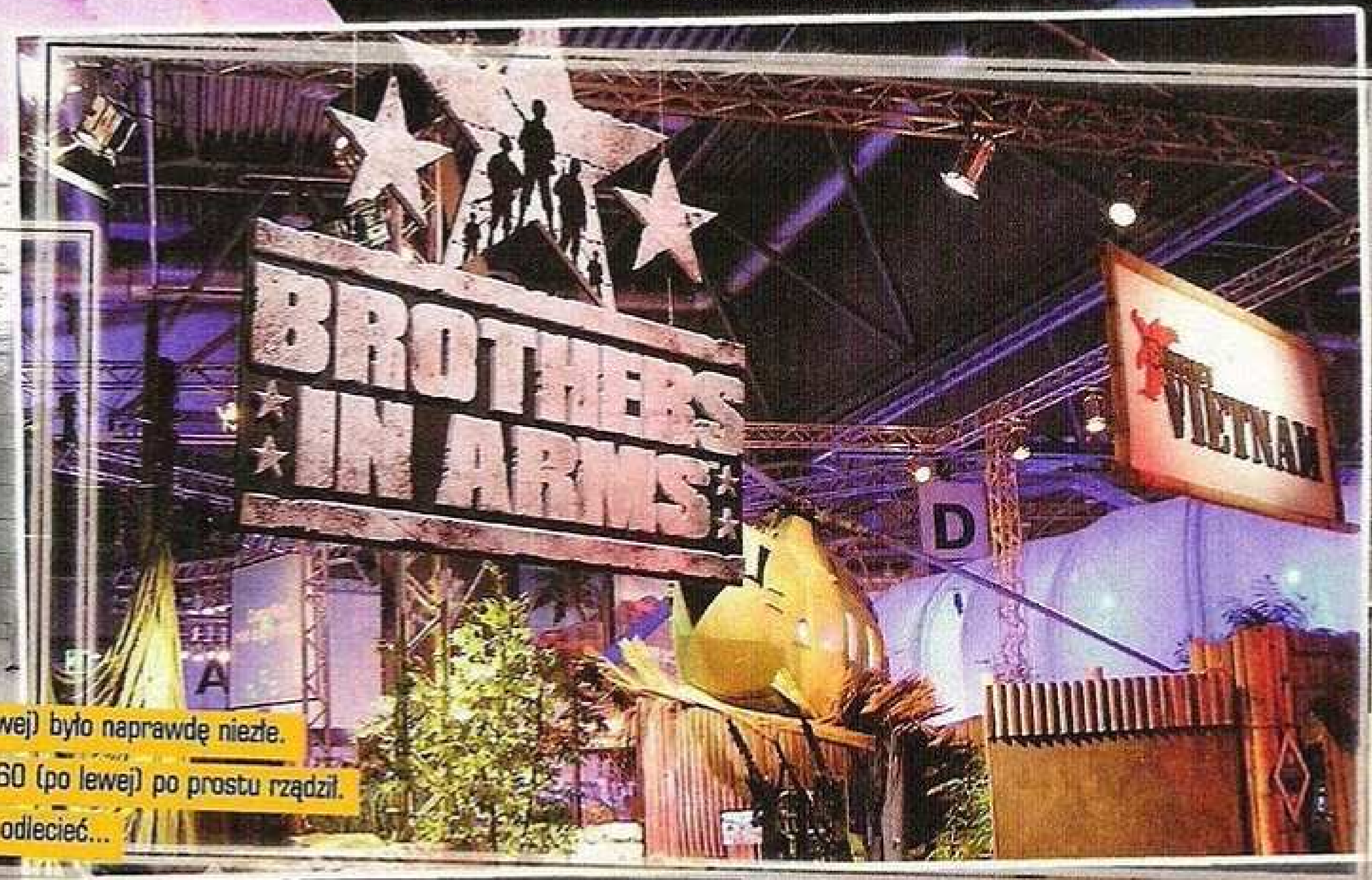
efekty świetlne. Również tworzenie krajobrazów nie jest trudne – jednym pociągnięciem myszy można wypiętrzyć góry i posadzić drzewa. Na tych ostatnich widać pojedyncze liście! Jedyny problem to wymagania sprzętowe: jako rozsądne minimum podaje się GeForce 6. Pierwsze gry wykorzystujące U3E pojawią się najwcześniej w 2006 roku.

Rosja atakuje

Co mają do pokazania producenci zza naszej wschodniej granicy? Przede wszystkim strzelaniny FPP. O głośnym STALKERZE słyszał już chyba każdy. Na targach prezentowano jego sieciową wersję – była bardzo ładna. Sporym zainteresowaniem cieszył się ukryty w strefie biznesowej YOU ARE EMPTY oraz ciekawy, choć niedopracowany STALIN SUBWAY. Z nowości objawił się WEHRWOLF, przyjęty przez zwiedzających targi Niemców z bardzo mieszanymi uczuciami.

Gadżety

Na jakie gadżety powinni ostrzyć paluszki gracze? Prócz tysięcy kolorowych, przezroczystych, podświetlanych klawiatur i padów, prócz płaskich i dużych monitorów, wrażenie robiły maty do skakania, wirtualne rękawice do gier bokserskich oraz kamerki EyeToy. Bardziej oryginalne pomysły to m.in. maty do leżenia z mięciutkimi głośnikami zamiast poduszki oraz monitory wyświetlające trójwymiarowe obrazy (widok w głąb ekranu). Ciekawostką jest też nowy GeForce 6800, który dzięki technologii SLI może działać razem z drugim takim samym GeForcem zainstalowanym na tej samej płycie, zwiększając wydajność karty graficznej nawet o 83%.



Stoisko UbiSoftu (po prawej) było naprawdę niezłe. Jednak pojazd z EARTH 2160 (po lewej) po prostu rządził. Aż chciało się wsiąść i odlecieć...



Pierwsza niespodzianka: nad głównym wejściem do hal targowych Earl's Court nie ma nawet pół napisu informującego, że odbywa się tutaj ECTS...

Targowa wojna

ECTS vs EGN



■ Składana rama z przymocowanym fotelem i ministolikiem pod kierownicę. Idealny sprzęt dla osób, które nie mogą lub nie chcą przypinać kierownicy do biurka. Fotelik jest wygodny, ponadto znajdujesz się w pozycji bardziej zbliżonej do rajdowej.



■ Gadżet, który naprawdę mi się spodobał. Ta klawiatura składa się z 2 elementów: stacjonarnej podstawy i wymienialnej „góry" z klawiszami. Montowany podobnie jak w radiu samochodowym panel zawiera zestaw klawiszy do konkretnej gry, wygodnie rozmieszczonych i opisanych. Rewelacja! Pstryk, i masz profesjonalne klawiersy do DOOM3, pstryk, i twoja klawiatura zamienia się w kontroler do WORLD OF WARCRAFT...



■ Tu bez zaskoczeń: maty do tańczenia ludkiem na ekranie w grach typu BRITNEY'S DANCE BEAT nadal są popularne. Najbardziej tańczyć lubią, jak się okazuje, poważni starsi Japończycy w garniturkach. Całkiem hardcore'owy (dla patrzących z boku) był natomiast inny automat, coś w stylu małej budki, w której wspomniani biznesmeni z Kraju Kwitnącej Wiśni usiłowali zmierzyć się z trudną sztuką karaoke :).

ECTS, czyli śmierć legendy

Od jakiegoś już czasu słyszało się, że najstarsze targi gier komputerowych w branży, ECTS, schodzą na psy. Nie przypuszczałem jednak, że ten proces jest tak daleko posunięty... Niewątpliwie ‚gwoździem do trumny ECTS był swoisty rozłam sprzed paru lat: ponad połowa wystawców postanowiła wtedy stworzyć konkurencyjną imprezę, EGN (European Games Convention), i wynieść się tam na dobre. Żeby dodatkowo uprzykrzyć życie organizatorom ECTS, EGN odbywa się dokładnie w tym samym terminie co stare targi. Tak więc z roku na rok ECTS marniał w oczach, a sądząc po tym, co widziałem w tym roku, kto wie, czy nie była to już ostatnia impreza z tej serii. Całość mieściła się w jednej, niezbyt wielkiej hali. Z pięknego wystroju, z którego niegdyś słynął ECTS, nie zostało już praktycznie nic – stoiska firm przypominały informację PKP z Dworca Centralnego, ludzi było malutko, a wystawców tyle, co kot napłakał. Większość prezentujących się firm nie miała wiele wspólnego z grami – sprzęt, jakieś programy edukacyjne, ogólnie bieda, nie było na czym oka zawiesić. W tym wszystkim szumne napisy i puszące się stoiska wielkich firm w stylu Microsoft czy AMD, gdzie wstęp był mocno utrudniony, a materiałów praktycznie wcale. Przejście po hali zajęło mi najwyżej godzinkę, po czym dotarłem na skraj targów, gdzie znalazłem restaurację, a w niej kolegów z innych polskich redakcji, równie zdruzgotanych tą całą żenadą jak ja. Po kawie i papierosie jednogłośnie postanowiliśmy czym prędzej wynosić się na EGN, bo może tam jest jakaś cywilizacja.



■ Action Stick: interesująca nowość dla fanatyków bijatyk – umocowany na pionowym kiju specjalny czujnik potrafi wychwycić i przetworzyć na sygnał cyfrowy ruchy rąk i nóg gracza. Zamiast ściskać w ręku pad, machasz więc przeszczepami na lewo i prawo, markując ciosy. Uwaga! Jest to niebezpieczne dla osób znajdujących się w pobliżu gracza – jak kolega czy matka niosąca zupę. Urządzenie występowało na targach również w innej wersji – zamiast kijka z czujnikiem były linki przyczepione do rąk gracza. Oprócz obijania facjat bliźnich, tego typu sprzęt umożliwia również wirtualną zabawę w golfa.



■ Maty, maty, wszędzie maty! Przynajmniej tym razem nie do tańczenia ludkiem, a do gry w piłkę nożną (jak można się było spodziewać, to już nie interesuje Japończyków w garniturkach).



■ Posiadanie PC w szarej skrzyni jest teraz niemodne. Ponieważ jak każdy w Polsce masz za dużo kasy i chciałbyś się jej pozbyć, producenci oferują wszystko, co chcesz do tuningu: od szklanych obudów, poprzez jarzeniówki, coolery na ciekły hel (a może i gorący uran, kto ich tam wie), po fluorescencyjne druciki. Jednym słowem, masa genialnych i nikomu niepotrzebnych pierdułek. Ale wygląda zabójczo!



A jednak to tutaj! Dopiero na końcu wąskiej, obskurnej uliczki znajduje się stand wskazujący drogę na „znane targi gier"... Wejście znajduje się... na zapleczu Earl's Court!



Hej, ludzie! Nie pchajcie się! Dla każdego starczy! Naprawdę. Zaraz, gdzie się wszyscy podziali? Czemu tu tak pusto???



Stoisko Microsoftu. Wstęp dla wybranych, czyli... nie chcą mnie wpuścić! Rozmowa jak z filmu: – Mięso jest? – Nie ma... – Wędlina jest? – Nie ma... – A co jest? – Ja jestem!



Na PC królowały shootery FPP, w tym nowy SPLINTER CELL: CHAOS THEORY z atakującym zewsząd Samem...

Nie jest to bynajmniej stoisko producenta gier wyścigowych, tylko... komórkowej Sieci Vodaphone!

EGN – wszystko na swoim miejscu

Te targi, w odróżnieniu od ECTS, nie sprawiły mi zawodu. Okazało się, że jest to miniaturka amerykańskiego E3 – prawdziwy show tryskający feerią barw i dźwięków. Atrakcyjne stoiska z ciekawymi grami, piękny wystrój, imprezy sportowe na terenie, samochody i, last but not least, ładne hostessy. Krótko mówiąc wszystko, co powinno znaleźć się na targach gier komputerowych. Dwie hale (jedna bardzo duża i jedna mniejsza) były całkiem przyzwoicie wypełnione ludźmi. Prezentowane gry były w większości interesujące, choć zauważyłem, iż cała oferta ogranicza się praktycznie do trzech gatunków: gier akcji, RTS'ów i sportowych. Nieco to smętne – miłośnik przygodówek, strategii, RPG'ów czy symulatorów miał na EGN'ie ciężki kawałek chleba i wyszedł w przeświadczeniu, że w sumie to nie ma na co czekać... Bardzo popularne były prezentacje przeróżnych nietypowych kontrolerów do gier (patrz ramka obok). Jeśli chodzi o platformy, królował Xbox, PS2 i PC, ten ostatni chyba w nieco mniejszej defensywie niż rok temu. Tak więc trzy dni targowe można było spędzić całkiem przyjemnie, zaś targi zaliczyć do udanych imprez. Oby tak dalej w następnych latach.



A to imprezka w pobliskim pubie drugiego dnia targów. Ta pani na pewno używa telefonu Nokia N-Gage, który był motywem przewodnim balangi...

Targowe nowości

Pośród gier prezentowanych na targach dało się zauważyć takie tytuły jak:

1 COOL SOCCER
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
THE ROOTS
CONFLICT VIETNAM
MORTAL KOMBAT: DECEPTION
SHADOW OPS: RED MERCURY
FLATOUT
SPYRO: A HERO'S TALE
SID MEIER'S PIRATES!
LotR: THE THIRD AGE
LotR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH
WORLD OF WARCRAFT
FIFA FOOTBALL 2005
NHL 2005
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
HALO 2
PLAYBOY: THE MANSION
IMPERIAL GLORY
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
THE SIMS 2
BROTHERS IN ARMS
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



Jak wiadomo, porządne targi nie mogą się obyć bez szybkich fur reklamujących symulatory wyścigów... No i niezbędna jest też „obsługa"





Nie mogło zabraknąć nieśmiertelnego WORLD OF WARCRAFT, którego prezentacje „straszą" na targach już od 3 lat. Data premiery: nieznana...



Fotka ze szturmowcami Imperium. Bezcenna... :)

ExCeL

W porównaniu z kurnikowatym Earl's Court, nowoczesny kompleks ExCeL prezentował się znacznie bardziej efektownie...

Targi nawiedził i fotografował: Piotr „Frogger" Moskal

Podsłuchaliśmy...

Panzers w ogniu

Takiej afery jak CODENAME: PANZERS nie wywołała ani DEVIL INSIDE, ani MANHUNT, nie wspominając już o drugim POSTALU. Publikacje w prasie i telewizyjnych programach informacyjnych, zainteresowanie prokuratury i kilkunastominutowy materiał w TVN – a wszystko dlatego, że w grze pojawia się pijany Polak, a w jednym z briefingów pada stwierdzenie, że to Polacy wywołali II wojnę światową. Przepytany przez nas w czasie targów w Lipsku przedstawiciel CDV umiejętnie odpierał zarzuty. Powiedział, że gra jest węgierska, a nie niemiecka (co sugerowano w TVN, TVP i paru dziennikach). Dodał, że w grze prócz pijanych Polaków pojawiają się zalani Niemcy i Rosjanie, a także głupi Amerykanie. Ponadto briefingi powstały na podstawie tych, których żołnierze niemieccy rzeczywiście wysłuchiwali – zarzut ahistoryczności bierze więc w łeb.

Królik atakuje

Firma CD Projekt wprowadziła do sprzedaży serię cenionych programów edukacyjnych, których bohaterem jest KRÓLIK BYSTRZAK. Sympatyczny, długouchy zwierzak pomaga dzieciakom utrwalić wiadomości z różnych dziedzin wiedzy i przyjemnie spędzić czas. Dzieje się tak dlatego, że na każdym z poziomów zadania są dostosowane do wymogów programowych oraz umiejętności samego dziecka. Programy powstały we współpracy z doświadczonymi nauczycielami, psychologami i specjalistami od terapii pedagogicznej. Uczą samodyscypliny, wytrwałości, a także uwrażliwiają na potrzeby innych.

Nowe Imperium

Pod adresem www.imro.pl kryje się nowy serwis internetowy poświęcony grom i komputerom. Na starcie (planowanym na wrzesień) na witrynie pojawi się kilkadziesiąt recenzji, zapowiedzi i poradników. Nie będzie trzeba za nie płacić – to miła niespodzianka, zwłaszcza w czasach, gdy po Sieci rozpełzła się moda na płatną zawartość.

Full bardziej full

Oczekiwana gra taktyczna FULL SPECTRUM WARRIOR pojawi się w sklepach już 21 października. Gracz pokieruje w niej dwoma 4-osobowymi oddziałami żołnierzy Armii Amerykańskiej (Alpha i Bravo), obserwując wydarzenia z pozycji TPP. Program będzie kosztował 99.90 zł i zostanie zaopatrzony w dwie dodatkowe misje, których jednak nie zobaczą posiadacze wersji xboxowej.

EA dla ludu

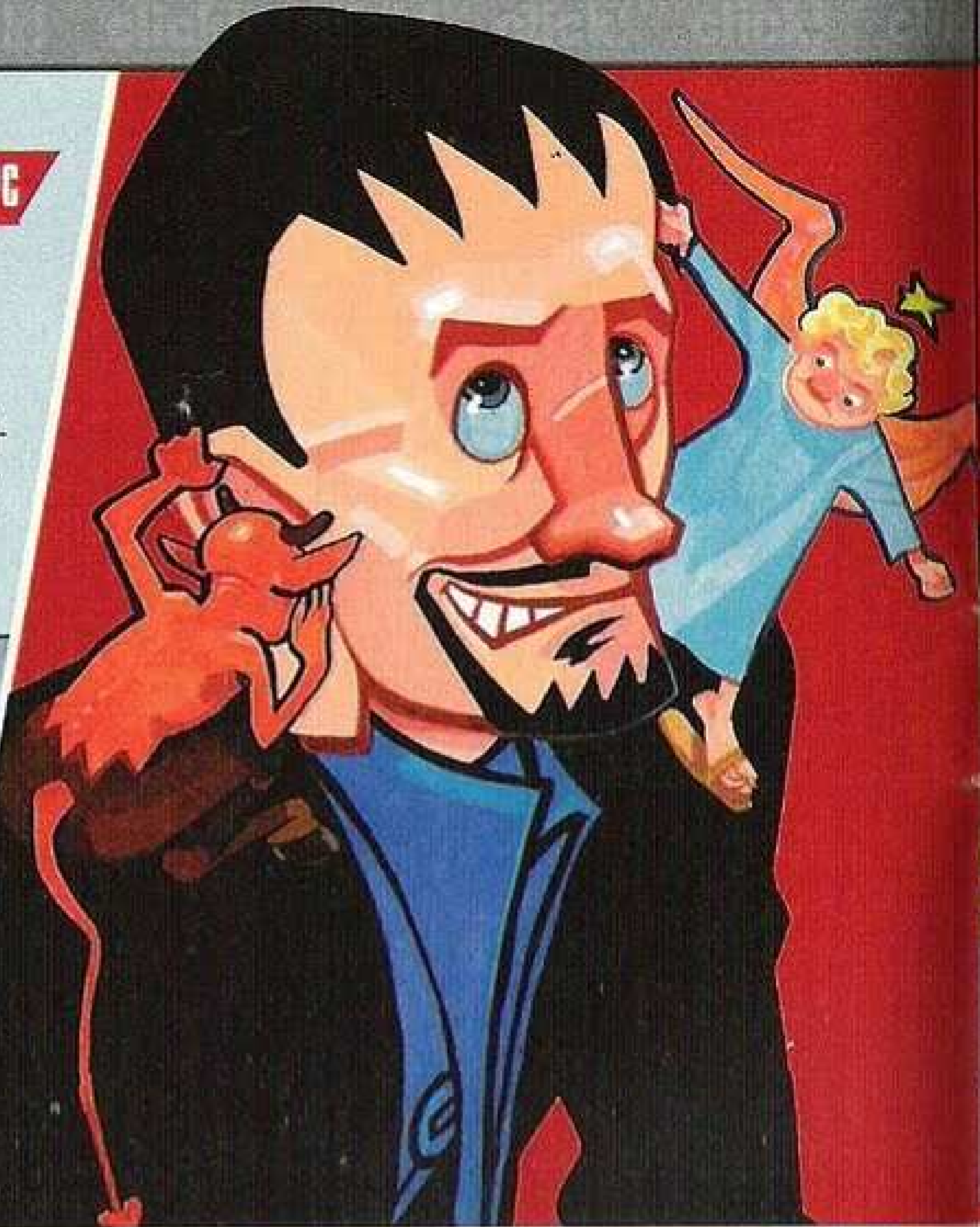
Polski oddział Electronic Arts coraz lepiej radzi sobie na polskim rynku. Niedawno przealiasował rodzinną witrynę pod adres www.ea.pl, a obecnie przygotowuje całą masę imprez związanych z zapowiedzianymi na jesień grami. Jeśli jesteś fanem serii SIMS, NEED FOR SPEED bądź WŁADCY PIERŚCIENI, uważnie śledź, co dzieje się w pobliskich supermarketach... Atrakcji na pewno nie zabraknie!

PC

Gorky 02: Aurora Watching

Różnej maści oszołomy protestują przeciwko grze CODENAME: PANZERS, w której pojawia się zalany w trupa Polak (jest też pijany Rosjanin i Niemiec, ale o tym oszołomy już nie wspominają). Tymczasem rodzima gra AURORA WATCHING jest jedną z bardzo niewielu, w której bohater zmaga się z problemem alkoholowym. Tylko Polak mógł wpaść na taki pomysł! W czasie manewrów na Morzu Barentsa rosyjska łódź podwodna „Komsomolec II" tonie w niewyjaśnionych okolicznościach. Prowadzone przez wywiad śledztwo ujawnia, że w pobliżu znajduje się cmentarzysko starych i zużytych okrętów, a tuż obok dobrze ukryta, tajemnicza baza naukowo-militarna. Zbadać ma ją obywatel Sullivan, bohater gry GORKY 17. Sęk w tym, że po akcji w fabryce niewolników facet nie może się pozbierać. Pije na umór i leje po kątach, a pistolet opylił za browca. Akcja AURORA WATCHING, nowej polskiej skradanki TPP z pokaźną porcją gadżetów, toczy się na Arktyce. Program wykorzystujący silnik Renderware Physics oraz całą masę nowoczesnych shaderów pojawi się w sklepach pod koniec roku.





PC

Painkiller: Battle out of Hell

PAINKILLER, doceniona także i na Zachodzie polska gra FPP, już niedługo doczeka się oficjalnego rozszerzenia. W podstawowej wersji programu bohater wpakował się do piekła i zrobił tam niezłą rozróbę. Teraz musi wydostać się na wolność, a przy okazji zglanować Alastora, który miał czelność zająć miejsce Lucyfera. Dodatkowe piekło zostało – podobnie jak u Dantego – podzielone na 10 różnych poziomów. Na pierwszy rzut oka przypomina pogrążone w ciemnościach, zniszczone jakąś okrutną wojną

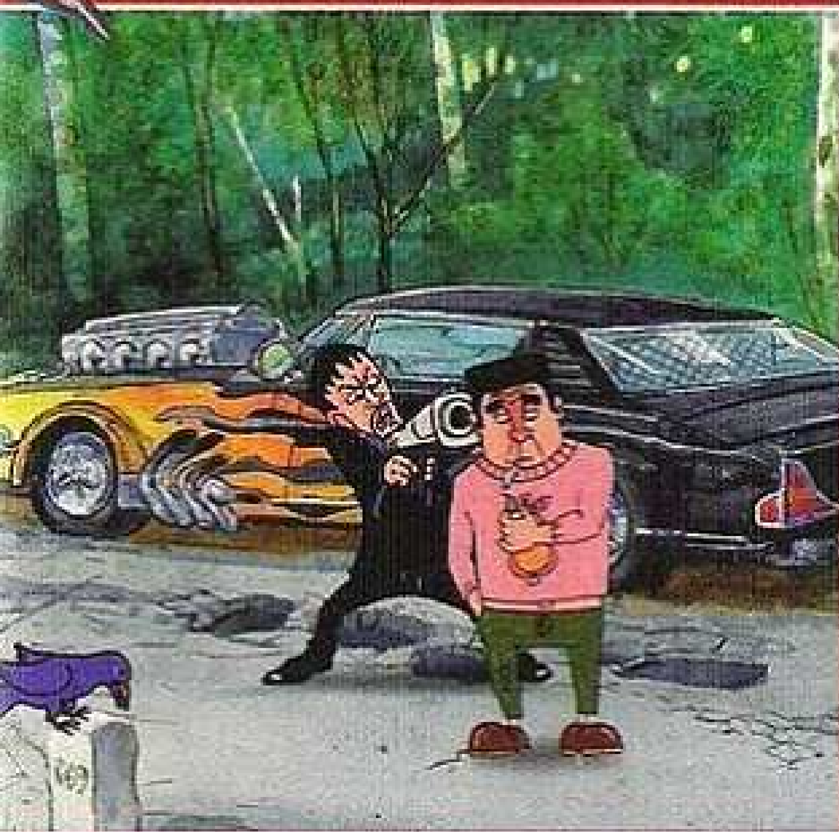
TOP-13 LISTA

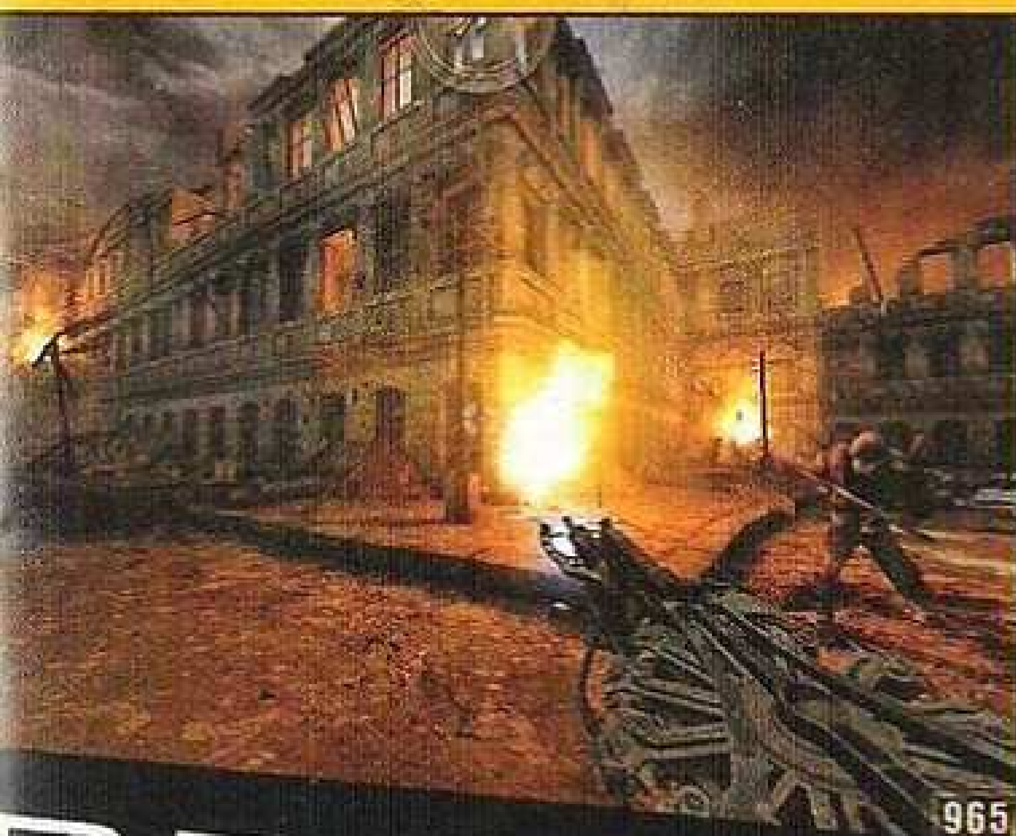
Miejsce	Gra	Platforma	Strona
1	Diablo 2	PC	008
2	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127
3	GTA Vice City	PC, PS2	025
4	DOOM3	PC, Xbox	190
5	Gothic 2	PC	060
6	Painkiller	PC, Xbox	073
7	Baldur's Gate 2	PC	104
8	Spellforce: The Order of Dawn	PC	169
9	Call of Duty	PC, PS2	073
10	Morrowind	PC, Xbox	034
11	SW: Knights of the Old...	PC, Xbox	130
12	Soldiers: Heroes of II World War	PC	181
13	Warcraft III	PC	010

Chłopaki nie płaczą

PC

Pamiętasz film? Świetnie! Zatem dowiedz się, że Grucha miał już dość docinek Freda, któremu najwyraźniej nie podobał się różowy sweterek z żółtą gruszką. Wkurzył się więc i kropnął kumpla. Trafił za karę na pięć lat do paki. Około 60 miesięcy później w Niebie ktoś doszedł do wniosku, że Fred nie skalał się dobrym uczynkiem i powinien wrócić na Ziemię, by zapracować na miejsce w orkiestrze jodłujących Serafinów. Pstryk – i słowo stało się ciałem, a „Wyborcza" „Rzeczpospolitą". Posiadacz nienagannie skrojonego, czarnego garnituru pojawił się w lasku brzozowym, tuż obok znanego sobie grobu. Pierwsze co zrobił, to kopsnął się pod więzienie, skąd właśnie zwolnili Gruchę... CHŁOPAKI NIE PŁACZĄ to zwariowana, ręcznie malowana przygodówka, która zadowoli wszystkich fanów tzw. „starego stylu". Ciekawe zagadki, swojski klimat, dubbing w wykonaniu Pazury, Zbrojewicza i Baki powinny zapewnić tej grze powodzenie. Ale czy za granicą ją pokapują?



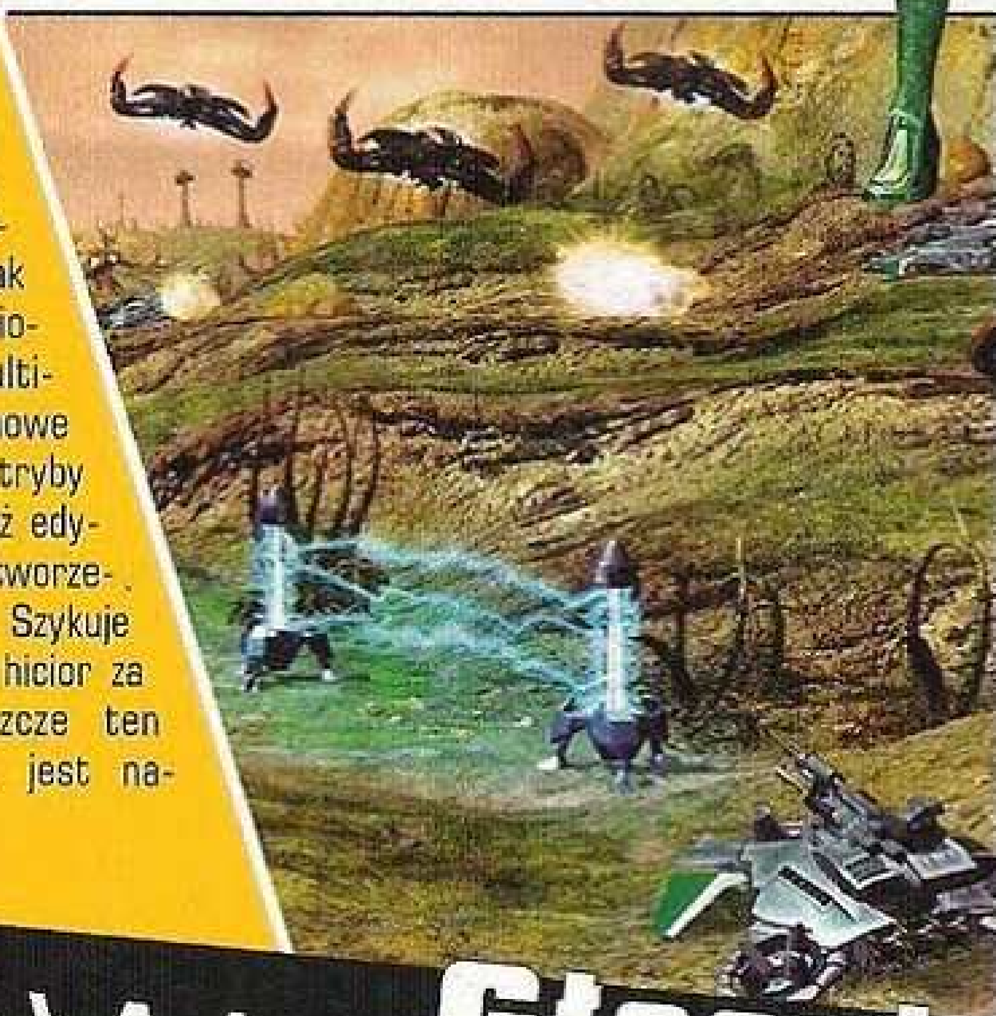


miasto. Na każdym z etapów czają się nowi i starzy przeciwnicy, można też znaleźć dodatkowe bronie, takie jak karabin maszynowy i miotacz ognia. W Multiplayerze pojawią się nowe mapy oraz dodatkowe tryby (ctf?), nie zabraknie też edytorów umożliwiających tworzenie własnych przygód. Szykuje się więc kolejny wielki hicior za rozsądną cenę! I jeszcze ten CHROME w „CD-A"... jest naprawdę pięknie.

Earth 2160

PC

Kolejna część serii EARTH, przygotowywana przez znane także i na Zachodzie studio Reality Pump. Trzy frakcje (Eurasian Dynasty, Lunar Corporation, United Civilized States) pracowicie rozbudowują się, powoli przystosowując Czerwony Glob do życia. Ich aktywność wybudza z wiecznego snu rasę obcych, którą niegdyś potężny wybuch uwięził pod powierzchnią planety. Gracz będzie mógł pokierować także i nimi! EARTH 2160 przyniesie jedną nowość: wirtualnych agentów, których zatrudnia się na aukcjach i w razie potrzeby zwalnia. Goście znają się na wojaczce, odkryciach naukowych i budownictwie, pamiętają swe stare kontrakty, żywią konkretne uczucia do siebie nawzajem oraz do graczy. Wielką zaletą gry jest doskonała grafika oraz wciągający scenariusz. Do programu dołączony będzie samodzielny edytor światów, który wydatnie przedłuży przyjemność obcowania z nieogościnną Ziemią.



Podsłuchaliśmy...

Sony plakatuje

Soniaki zarzuciły szkoły plakatami – w 822 szkołach (431 gimnazjach, 391 liceach) pojawiły się reklamy konsoli PlayStation 2 w nowej cenie: 699 zł. Nowy, w pełni sprawny sprzęt kosztuje więc tyle, co w miarę przyzwoita karta grafiki 3D.

Kto zastąpi Colina?

W warszawskim Multikinie (Al. KEN 60) w dniach 17-19 września 2004 odbędą się oficjalne Mistrzostwa Polski COLIN MCRAE RALLY. Na imprezie każdy będzie mógł pomacać samochody firmy Mitsubishi, łącznie z legendarnym już Lancerem Evo VIII. Świetnym pomysłem jest też oprawa – rajdy toczyć się będą na wielkim ekranie! Więcej info na stronie www.cmr4.pl. oraz pod warszawskim numerem telefonu (22) 423-27-23.

Kubuś w przedszkolu

Ulubiony miś wszystkich małych i dużych misi płci obojga doczekał się serii edukacyjnej. KUBUSIOWE PRZEDSZKOLE uczy angielskiego i francuskiego, a przy okazji pomaga opanować cyferki. Pozwala też dzieciakom spędzić miło czas w towarzystwie Puchatka, Kłapouchego, Prosiaczka i Tygryska. Więcej o programie przeczytasz w listopadowym numerze CLICKA!

Napisz do nas!

Organizujesz turniej bądź zlot fanów? Stworzyłeś profesjonalną witrynę o swej ukochanej grze, napisałeś ciekawy program i chcesz, by świat o nim usłyszał? Napisz do nas – clickowo@o2.pl. Masz szansę przebić się ze swoim „newsem" na łamy CLICKA!

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

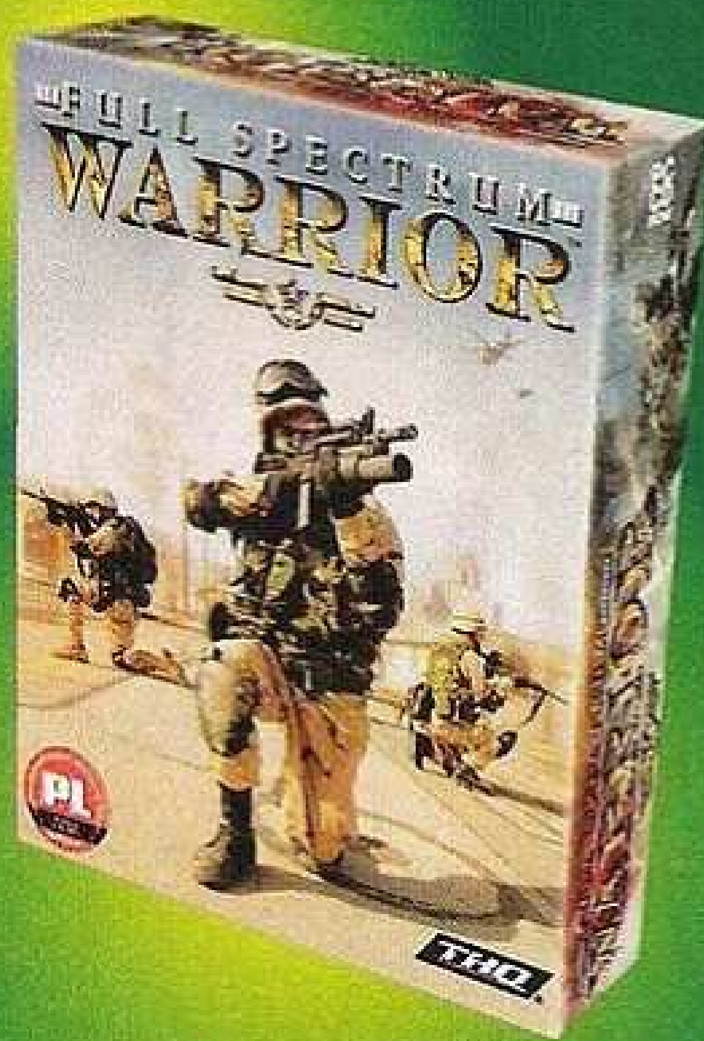
161	TOCA racer Driver 2 – PC, Xbox	193	Warlords Battlecry 3 – PC
003	The Sims – PC, PS2	194	Catwoman – PC, PS2, GC, Xbox
162	Hitman Contracts – PC, PS2, Xbox	199	The Sims 2 – PC NEW
197	Juiced – PC, PS2, Xbox NEW	195	Joan of Arc – PC
154	Far Cry – PC	200	I of the Dragon – PC NEW
198	Kreed – PC NEW	175	Manhunt – PC, PS2, PSOne, Xbox
179	Thief: Deadly Shadows – PC, Xbox	184	True Crime: Streets of LA – PC, PS2, Xbox, GCN
163	Unreal Tournament 2004 – PC, MAC	185	Lord of the Realms 3 – PC
171	Conan:The Dark Axe – PC, PS2, Xbox, GCN	186	The Suffering – PC, PS2, Xbox, GCN
191	Panzers – PC	187	Robin Hood: Defender of the Crown – PC, PS2, Xbox
002	Medal of Honor – PC	188	Jurassic Park: Operation Genesis – PC, PS, Xbox
180	Shrek 2 – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA	196	Alias – PC, PS2, Xbox
150	Colin McRae Rally 04 – PC, PS2, Xbox	201	Xpand Rally – PC NEW
172	UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox	202	Shade – PC NEW
192	Ground Control 2 – PC	189	Blitzkrieg: Horyzont w ogniu – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Gry wyścigowe są do siebie podobne – to oczywiste. Aby się wyróżnić, developer musi stanąć na głowie. W przypadku JUICED ktoś chyba zaliczył pielgrzymkę na rzęsach...

JUICED
Szybcy i Gniewni

Szybcy i wściekli – oraz jego sequel – to filmy durne do kwadratu, jednak zdołały zdopingować ludzi do dłubania przy swoich furach, startowania w stosownych zawodach, uczestniczenia w zlotach tematycznych itp. Gdy temat zrobił się popularny, rynek gier wideo podbiła produkcja Electronic Arts, NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, przyprawiając o zawrót głowy niejednego entuzjastę wirtualnego tuningu. Już wkrótce wydana zostanie kontynuacja tego wielkiego tytułu, która prawdopodobnie odniesie wielki sukces. PRAWDOPODOBNIE, gdyż sprawa nie jest oczywista z tej prostej przyczyny – JUICED wypadło właśnie zza zakrętu i to z piskiem opon.



BYŁY SOBIE ŚWINKI TRZY

Geneza tej produkcji jest dość ciekawa. Pod koniec 2001 roku grupa developerska kryjąca się pod nazwą Criterion Games wydała na PlayStation 2 wspaniałe wyścigi o charakterze stricte arcade'owym, opatrzone tytułem BURNOUT. Rzeczona gra podbiła serca graczy, przy okazji pompując do ich krwiobiegu pokaźne porcje adrenaliny. Tytuł wydany został przez Acclaim, co było o tyle trafnym posunięciem, iż firma ta słynie z niekonwencjonalnych kampanii reklamowych. W przypadku BURNOUTA, w dniu premiery można było szaleć na drogach publicznych i łamać wszelkie przepisy ruchu drogowego, po czym przesłać mandaty do siedziby firmy, by ta uregulowała należność (!). Pominę kwestię moralności oraz ewentualnych tragicznych skutków (z tego, co mi wiadomo, żaden gracz nie zginął w drodze do/ze sklepu). Tak czy inaczej, akcja promocyjna osiągnęła swój cel – media i ludzie postronni trąbili o firmie na prawo i lewo, rzecz jasna niekoniecznie wyrażając się w superlatywach, co pomogło grze odnieść sukces komercyjny.



Na sequel nie trzeba było długo czekać, już we wrześniu 2002 roku pojawił się BURNOUT 2: POINT OF IMPACT. Gra powtórzyła sukces części pierwszej, długo utrzymując się na liście największych hitów. W tym momencie historia nieco zaskakuje, gdyż pojawia się w niej potentat – Electronic Arts, nabywając prawa do serii oraz kupując developera (Criterion Games) od Acclaim. Zakładam, że właścicieli skusiły okrągłe sumki – kura znosząca złote jaja jest w końcu bezcenna. Ostatecznie konsole PS2 oraz Xbox dostały w minionym miesiącu support w postaci BURNOUT 3: TAKEDOWN. Gra zabija na miejscu, poraża każdym elementem: wykonaniem, miodnością, prędkością zrywającą tupety. Acclaim nie został jednak na lodzie – firma zbudowała zawczasu nowy team developerski, który wziął się ostro do roboty. **Doświadczenie zdobyte przy produkcji dwóch części BURNOUTA podpowiadało, co kręci graczy (grywalność), a Acclaim nie skąpił grosza na developing (ogólny rozmach).**

JEDZIEMY

Grę otwiera teledysk (intro) wykonany w technice rzadko spotykanej we współczesnych produkcjach: renderowane sceny oraz wtopione w nie digitalizowane postacie. W sumie wypada to ciekawie, gdyż muzyka (SHYSTIE – JUICED) „piknie gra", a i reżyser odwalił kawał dobrej roboty: oczy cieszą krótkie, dynamiczne ujęcia, kolesie i laski zapodający taneczne wygibasy, no i te wspaniałe samochody... Menu zaskakuje ogromem opcji, aczkolwiek warto skupić się na konkretach, bez rozdrabniania.

Podstawowy tryb zabawy to Kariera – zaczynasz jako żółtodziób, po czym wspinasz się po szczeblach kariery, kolekcjonujesz forsę, fury oraz doświadczenie (respekt przeciwników). Początki jak zwykle nie są łatwe: jako że swoją przygodę rozpoczynasz bez samochodu, musisz udać się do „sklepu" i łyknąć jakiegoś potwora. No, przesadziłem, podniszczonego Clio nie sposób nazwać potworem, a opcja „wyklepania" blacharki i wymiany zużytych części załatwia







problem. Przynajmniej częściowo :). Na początku nie sposób zaszaleć, w grę na razie nie wchodzi tuning. Na początek dostajesz tylko podstawową wersję fury, doprowadzoną do stanu jako takiej używalności.

Ostatecznie, zwarty i gotowy, stawiasz się na linii startu, aby przystąpić do wyścigów. **Pierwsze wygrane, pierwsze pieniądze, pierwsza wizyta w garażu, a w nim tuning.** Jak przystało na tytuł mający skopać zad NFS:U, w bebechach samochodów można zmienić wiele: od amortyzatorów, tarcz hamulcowych, podtlenku azotu (turbo), przez tuning zewnętrzny (wszelkie „plastiki" oblepiające samochody oraz sprzęt audio), na malowaniu kończąc (można wybrać kolor podkładu, główną warstwę lakieru oraz metaliczny połysk). Autorzy gry podpisali stosowne umowy licencyjne z wieloma czołowymi producentami wyczynowych podzespołów – w efekcie można cieszyć się na widok akcesoriów takich jak m.in. Apex, Bridgestone, Ferodo, HKS, Pirelli czy też MOMO. Nieźle.

Jak przedstawia się kwestia dostępu do kolejnych wyścigów? Zasada jest prosta: masz kasę – rządzisz. Rozpiska wyścigów wygląda niczym kalendarz – poszczególne kratki (dni) zakreślone są odpowiednim kolorem, symbolizującym np. zezwolenie na start lub jedynie obserwowanie wyścigów. I tu ważna sprawa: zakłady. Przed określonymi wyścigami możesz postawić forsę na jednego z zawodników. Jest to ryzykowne zagranie, bowiem można sporo wtopić, ale ponoć kto nie ryzykuje, ten nie ma. Obstawiony wyścig trzeba obejrzeć, co narwańców może wyprowadzić z równowagi, aczkolwiek takie widowisko stanowi miłą odskocznię od zmagań na własny rachunek. Warto wspomnieć też, że w ten sposób można podpatrzyć technikę jazdy co większych kozaków (pokonywanie łuków, pompowanie gazem, operowanie hamulcem i wychodzenie z opresji dzięki turbo... To działa!).

Wracając do tematu – **jeśli w swoim garażu masz furę spełniającą wymogi określonego wyścigu lub serii, możesz do nich przystąpić, a w miarę możliwości dopakować pojazd.** W trakcie wyścigów często dochodzi do zderzeń, a co za tym idzie występują uszkodzenia, które należy likwidować. Naprawy musisz wykonać przed każdym kolejnym wyścigiem, gdyż co jak co, ale o bezpieczeństwo undergroundowcy dbają (przynajmniej ci rozważni) – bez wydania na ten cel kasy nie zostaniesz dopuszczony do biegu. Kolejny ważny element to nitro. Musisz kupić butlę za każdym razem, gdy ją opróżnisz. Patent mocno utrudniający życie (wejdź w opcje, wybierz, zatwierdź, wróć do opcji wyścigu...), niemniej sam w sobie interesujący.

Jeśli nie masz odpowiedniej fury, ewentualnie brakuje ci niewiele do nabycia takowej, możesz opchnąć swój dopakowany wóz, rzecz jasna znacznie taniej, niż wynosiła jego cena plus cena części do tuningu. Z pomocą przychodzi wewnętrzny komunikator, a raczej rozwiązanie nawiązujące do rzeczywistości, tj. telefon komórkowy. Wybierasz numer i zagadujesz do koleżków, iż pragniesz łyknąć określone wyzwanie (zawsze kilka na liście) lub pościgać się „na punkty doświadczenia". W pierwszym przypadku do zgarnięcia jest kasa (najczęściej są to czasówki polegające na przejechaniu z punktu A do B, tyle że nie zawsze za kierownicą pokornej fury), w drugim – samochód. Warto się starać, grać nieczysto, „uderzać poniżej zderzaka", gdyż przełożenie na kasę jest wyjątkowo atrakcyjne.

PC kontra konsole

Engine gry został stworzony i zoptymalizowany pod kątem architektury konsol. Widać to jak na dłoni. Jak zatem wypada port na PC w bezpośredniej konfrontacji z konsolowymi? Nieźle. Wersja na konsolę PlayStation 2 odstaje poziomem od pozostałych (negatywnie), zatem na placu boju zostają Xbox i PC. Nie zagłębiając się w szczegóły wspomnę, że JUICED na Xboxie wygląda bardzo ładnie, a animacja zapyla niezwykle płynnie, generując 60 FPS'ów, przy czym obraz jest ostry jak żyletka. PC ma problemy z utrzymaniem framerate'u na równym poziomie, co wynika bezpośrednio ze specyfikacji i potencjalnych ograniczeń sprzętowych. Jednak otoczenie i samochody prezentują się wyśmienicie, głównie za sprawą doskonałych tekstur w wysokiej rozdzielczości (nawierzchnia, choć złożona z powtarzających się tekstur, wygląda oszałamiająco!). Z kolei oświetlenie: bump-mapping robi większe wrażenie na konsoli. Podsumowując, jeśli posiadasz peceta za grube pieniądze, to wersja na Xboxa nie zdoła zwalić cię z nóg.





Dla każdego coś miłego


FIAT PUNTO


HONDA CRX VTEC 16V


NISSAN SKYLINE GTR R34


VOLKSWAGEN GOLF MKIV


NISSAN 300ZX


HONDA CIVIC TYPE R

WSZYSTKO GRA

Na soundtrack z gry składa się kilkanaście kawałków, które reprezentują różne gatunki muzyczne. Można wśród nich wyróżnić ostre, rockowe granie (np. kapela Span) oraz – dla kontrastu – słodkie, popowe pojękiwania (np. FYA) rodem z kanału VIVA, które, o dziwo, jako tło sprawdzają się wyśmienicie (słodki wokal i wycie silników? Hm...). Poniżej tracklista:

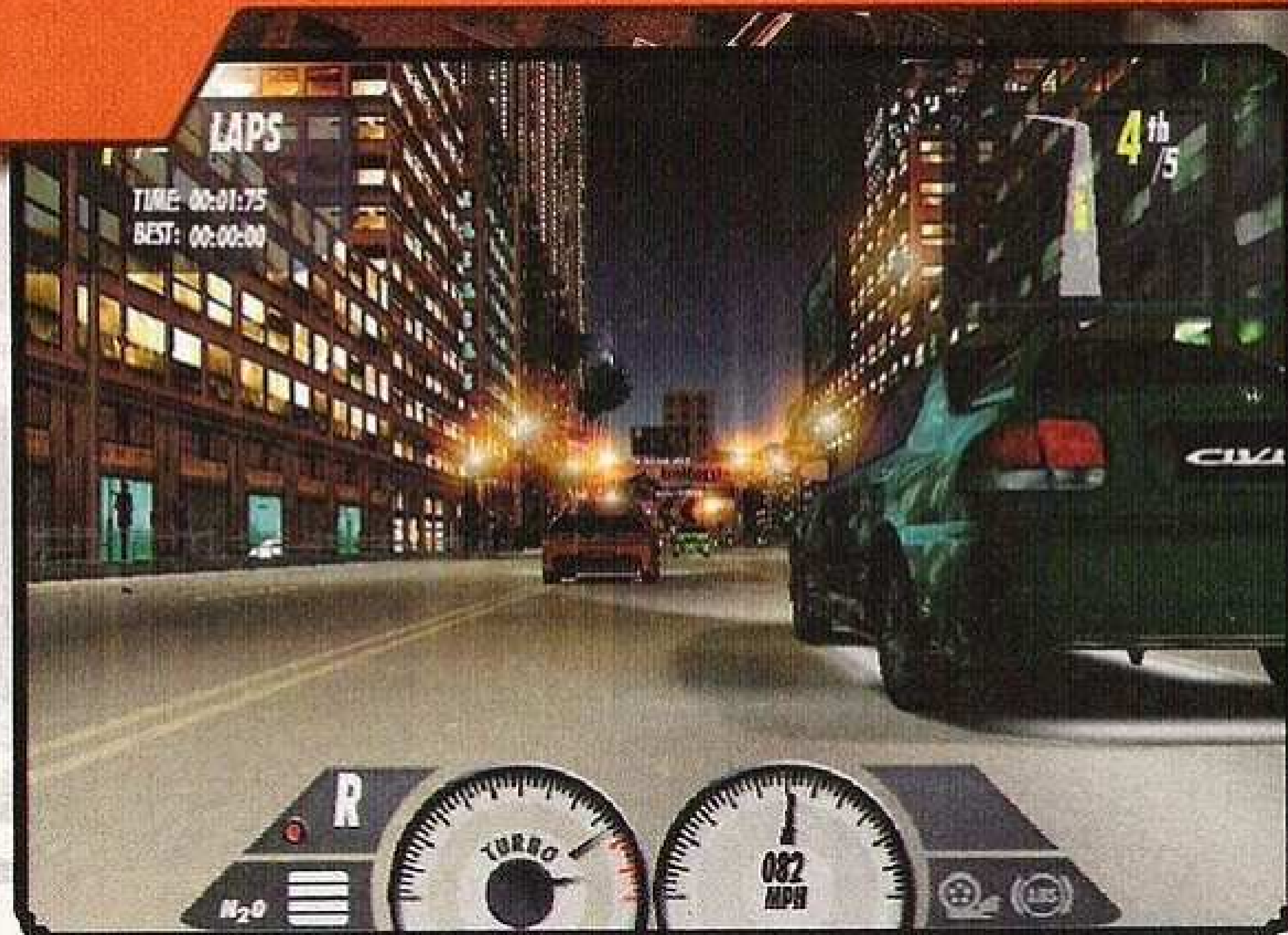
SHYSTIE – JUICED
SHYSTIE – JUICED INSTRUMENTAL
YEAH YEAH YEAHS – DATE WITH THE NIGHT
RONI SIZE – BROWN PAPER BAG
THE HELLACOPTERS – THE EXORCIST
FYA – MUST BE LOVE
PUNJABI HIT SQUAD – HAI HAI
MJ COLE – CRAZY LOVE
SPAN – FOUND
SPAN – BABY'S COME BACK
80'S MATCHBOX B LINE DISASTER – MR. MENTAL
THE HELLACOPTERS – BY THE GRACE OF GOD

ŚLISKI TEMAT

W grach wyścigowych panuje obecnie tendencja do wykorzystywania arcade'owych poślizgów. I dobrze, wszak chodzi o widowiskowość, jednak przegięciem jest tak opracowana fizyka, że auto slide'uje 150 metrów po lekkim szarpnięciu kierownicą, po czym można je przywrócić do porządku od niechcenia, jedną ręką grzebiąc w uchu, a drugą w nosie. Mniej więcej tak właśnie wyglądała kwestia poślizgów w poprzednich odsłonach serii BURNOUT i odpalając JUICED obawiałem się, że rzecz będzie się miała podobnie. Na szczęście nie jest źle. Poślizgi są symulacyjne, tj. doskonale czuć wagę poszczególnych pojazdów. Największy bajer stanowi walka w trakcie wychodzenia z szerokich łuków, szczególnie gdy nierozważnie zaprogramujesz chip tak, aby pozwalał silnikowi wyciągnąć maksymalną moc (ogromny moment obrotowy w połączeniu z napędem na tylną oś + nieobyty kierowca = bączek gwarantowany). **Odpowiednio dociśnięty wózek może wyprawiać cuda, jednak okiełznanie mocniejszych fur wymaga sporo praktyki i wyczucia.** Developer dołożył również do pieca, jeśli chodzi o zróżnicowanie zachowania poszczególnych samochodów: mały Opel Corsa SRI 16V miewa problemy na odcinkach, które Mitsubishi Eclipse GSX lub dopasione GT3000 wciągają bez mrugnięcia okiem. Podobnie wygląda kwestia pokonywania nierówności oraz krawężników (teoretycznie mały skrót może kosztować utratę cennych sekund). A propos fur...

PRZEROST MOCY NAD TREŚCIĄ

...tych znajdziesz w grze aż 49 sztuk, przy czym wszystkie wyposażono w stosowne licencje. W trybie Arcade samochody podzielono na kilka kategorii – ścigały się ze sobą fury określonego typu, szczycące się mocą z pewnego przedziału. Wspomniane kategorie to: Hot Hatch, Mid Size Sports, Classics, Import Coupe, All-Wheel-Drive, Japanese Super Cars, Muscle Cars, Prototype Mods. Zdecydowanie najbardziej wdzięczne są fury z napędem 4WD – nawet niedoświadczonym kierowcom wybaczają karygodne błędy, doskonale kleją się do nawierzchni i trzymają się jej pewnie. Przeciwny biegun to „amerykańskie muskuły" – samochody reagujące debilnie na wciskanie pedału gazu w podłogę i kręcące bąki przy byle okazji.



Sporo czasu minęło, zanim odblokowałem klasę Prototype Mods. Tajemniczo brzmiąca nazwa dawała nadzieję na fury wykręcone, ściągnięte z desek kreślarskich wytrawnych designerów. Tymczasem dostałem... fury z dostępnych wcześniej kategorii, lecz upgrade'owane poza granice zdrowego rozsądku. Np. Toyota Supra – niemal niczym nieróżniąca się od tej występującej w klasie Japanese Super Cars, lecz tak moc-











na, że utrzymanie jej na drodze graniczy z cudem, a sprawne manewrowanie przekracza moje możliwości. Nawet jadąc po prostej drodze o czystej nawierzchni, po włączeniu nitro, samochód szaleje, lądując na bandzie. **Warto wspomnieć, że w grze nie występuje ruch uliczny... Ja jestem z tego powodu wkurzony, bowiem o ile w trybie Career uważam „traffic" za zbędny, w Arcade dodałby pieprzu.** Skoro narzekam, więc jeszcze jedno: nie wiem, kto na to wpadł, ale w Arcade wszystkie fury można odkryć, jeżdżąc na jednym torze, owalnym. Przydałby się bat w postaci przypisania konkretnego toru do danego samochodu, a tak – lipa.

THE FAST AND THE NERVOUS

Generalnie można wyszczególnić kilka rodzajów zmagań: wyścigi klasyczne, pojedynki solowe (1 na 1), czasówki (pokonanie odcinka z punktu A do B) czy wariowanie na torze. Możesz kręcić bąki, wykonywać nawroty o 180 lub 360 stopni itp. **W opcjach dostępne są nawet filmiki instruktażowe, dokładnie pokazujące, jak postępować, czyli w którym momencie skręcić kierownicą, wcisnąć hamulec lub pedał gazu!** Są jeszcze wyścigi znane z NFS:U, w których na ulicy mknie przed siebie 4 wariatów jeden obok drugiego – oczywiście cały wic polega na tym, aby biegi zmieniać manualnie i w odpowiednim momencie wyskoczyć z dopalaczem.

Przeciwnicy z reguły dysponują lepszymi wózkami, więc tę niedogodność musisz nadrabiać techniką. Łatwo powiedzieć/napisać, jednak w praktyce sprawa mocno się komplikuje. Po pierwsze, zepchnięcie oponenta z trasy, tj. wymuszenie na nim błędu, nie jest proste, a wręcz graniczy z cudem. Kolesie są bardzo twardzi i najczęściej bywa tak, że jeśli już uda ci się załatwić jelenia, to ten pociągnie cię za sobą. Drugi patent, którego do końca nie zgłębiłem, to wprowadzenie „czynnika ludzkiego": gdy przeciwnik jest sfrustrowany, nad jego furą pokazuje się wykrzyknik („!"), co oznacza, że może w każdym momencie popełnić błąd. Jest to szczególnie irytujące, gdy na ostatnim zakręcie przed metą oponent faktycznie wpada w poślizg, załatwiając ci przymusowy kontakt z bandą, a sznurek pojazdów znajdujących się z tyłu mija cię niemalże na biegu jałowym, przyprawiając o „trząsawkę" i pulsującą żyłkę na czole. Wyśmienicie wypadają kraksy na wąskich łukach – gdy nierozważny kierowca „przedobrzy", wszyscy pakują się w jego pojazd, robi się młyn i zamieszanie. Jest pozytywnie :).

W superlatywach muszę się również wyrazić na temat SI przeciwników. W trakcie zasadniczych zmagań kluczą, kombinują, rozpychają się łokciami. Byłbym zapomniał o ważnym elemencie, jaki stanowią pojedynki konkurujących grup – można zawiązywać koalicje, pomagać sobie nawzajem, np. blokując przeciwników (można nawet werbować kolesiów do swojego teamu!). Również w zmaganiach internetowych można stosować wspomniany patent, co gwarantuje wspaniały klimat.

MASZ MOCNY KOMPUTER?

JUICED wygląda bardzo ładnie. Płynna animacja, piękne tekstury w wysokiej rozdzielczości, bump-mapping... Aby nacieszyć zmysł wzroku, musisz dysponować wypasionym pecetem. Engine jest wymagający (vide stosowna ramka tematyczna). Wyścigi rozgrywają się głównie na terenach zurbanizowanych, w centrum miasta, które tętni życiem. Elementy ruchome wypadają pozytywnie (np. pracujący żuraw, dźwig), z kolei modele samochodów prezentują się lepiej niż poprawnie (choć daleko im pod względem wykonania do tuzów konsolowych). Kolejny atut gry stanowi wizualizacja uszkodzeń – fury z powyginanymi blachami i klekoczącymi zderzakami wypadają co najmniej interesująco, a uszkodzenia w pewnym stopniu wpływają na ich właściwości jezdne (ściąganie na bok, zablokowanie kół). Przy okazji, dziwnym trafem nie można dachować – próbowałem dokonać tej sztuki, jednak bez zadowalających efektów. Mając na uwadze konkurencyjną grę Electronic Arts, należy napisać wyraźnie, że wyścigi odbywają się zarówno nocną porą, jak i za dnia (rano, po południu i wieczorem), zaś aura potrafi spłatać figla (leje jak z cebra).

Ogólnie gra wygląda i rusza się zawodowo – lepiej niż NFS:U.

ODJAZD

Chyba nie muszę już pisać, że JUICED stanowi wspaniałą alternatywę dla produkcji EA, prawda? To taki arcade'owy tort, który powinni smakować wszyscy wielbiciele wirtualnego ścigania oraz tuningu. Gra jest tym bardziej atrakcyjna, że ma konsolowe korzenie, a produkcje z tego poletka wiodą prym na rynku. Oby w przyszłości PC dostawał więcej gier tego kalibru!





Juiced — **5+**

Wyścigi samochodowe

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 933 MHz, 128 MB RAM, 2.4 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Juice Games / Acclaim / CD Projekt**
- www.juicedthegame.com

cena 99.90

+ Kawał solidnego, arcade'owego ścigania, super fury
– Zbyt twardzi przeciwnicy, brak ruchu ulicznego

Grafika	Dźwięk	Frajda
6	6	5

Zanosi się na pasjonujący wyścig. **Ta gra to solidny orzech do zgryzienia dla NFS: U**

tekst: Świniak

Juiced Szybcy i Gniewni

KONKURS SMS







Wybieramy MISS JUICED!

Zagłosuj, która dziewczyna najbardziej zasługuje na ten tytuł, a możesz wygrać jedną z gier komputerowych.

Do rozdania 35 wspaniałych samochodówek!

Swoje typy prześlij pod numer 7164 jako SMS o treści CL.JU.# – zamiast # wpisz imię dziewczyny.

Na odpowiedzi czekamy do 31 września. Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT



ARMY MEN: SARGE'S WAR™

Drewniana gra o plastikowych żołnierzach. Co za zakuta pała ją wymyśliła?

W tle pole siłowe, z którego we wprowadzeniu wyłażą przeciwnicy. Co za bzdura!

Dawno, dawno temu była sobie gra strategiczna, w której dwie armie plastikowych żołnierzyków wyruszały na wojnę. Zielone i brązowe oddziały tłukły się na dywanach i szafach, rywalizowały ze sobą w łazience, kuchni i przedpokoju. Ciekawa grafika i niekonwencjonalne pomysły sprawiały, że tytuł spodobał się graczom i wypieścił im zmysły niczym przyciasny berecik.

Od tego czasu upłynęło jednak blisko 10 lat. Producent gry, firma 3DO, przestał istnieć, zaś schedę po nim przejął Global Star Software. Zmieniły się też trendy na rynku, era wielkich strategii przeminęła, a skradanki i strzelanki TPP stały się niesamowicie popularne. Dostrzegli to producenci ARMY MEN: SARGE'S WAR. Niestety panowie nie zorientowali się, że prócz dobrego pomysłu na grę trzeba jeszcze zatrudnić utalentowanych programistów oraz dobrych grafików i dźwiękowców, którzy mają uszy na właściwym miejscu.

Gracz wciela się w postać zielonego sierżanta Hawka, który wraz ze swym oddziałem wyrusza do walki z demonicznym lordem Malice. Wróg dość szybko rozbija komando głównego bohatera i od tej pory Sarge musi działać sam. I działa, po drodze gromiąc setki uzbrojonych po zęby zwiadowców, grenadierów i strzelców. Goście grzeszą głupotą, nie potrafią bowiem współdziałać. Po prostu czają się za przewróconym samochodem czy murem i lują w równych odstępach czasu do głównego bohatera.

Hawk oczywiście odgryza się – ma do dyspozycji strzelby, karabiny, snajperki, granaty i miotacze płomieni. Czasem wali do wrogów biegnąc, lecz wówczas nie celuje, a zatem nie trafia. Częściej więc zajmuje odpowiednie miejsce np. za rogiem budynku bądź między workami z piaskiem, włącza widok FPP, przymierza się i strzela, nie bacząc na świszczące nad głową kule. Lekko wytrąca to z klimatu zabawy. Razi też sterowanie. Gracz porusza swym żołnierzem za pomocą klawiszy WSAD, zaś myszką celuje. Niestety nie działa ona w sposób, jakiego należałoby oczekiwać. Wycelowanie we wroga stojącego piętnaście metrów dalej bywa szalenie trudne.

Wszystko dlatego, że ARMY MEN: SARGE'S WAR to popisowy pokaz partactwa. W miarę sensowny scenariusz gry strategicznej został bowiem „ulepszony" i „poprawiony" tak, by w ogóle nie miał sensu. Plastikowe armie zielonych i brązowych żołnierzyków wciąż walczą, tyle że – nie wiedzieć czemu – w bardzo realnym otoczeniu. Kuchnie i przedpokoje znalazły się w tle, lecz nie mają większego znaczenia. Ich miejsce zajęły natomiast bardzo schematyczne, mocno zniszczone miasta, prawdziwe karabiny i pożary. W owym pędzie do realizmu dziwi więc obecność psujących klimat teleportów (z których wysypują się plastikowi wrogowie) oraz całkowity brak humoru, którego kiedyś nie brakowało w grze. Zabawa nie jest więc ani na serio, ani na wesoło. Po prostu jest sobie...

Program napędza znany silnik Renderware, zastosowany wcześniej w VICE CITY i w polskim FIREFIGHTER. Grze SARGE'S WAR bliżej do tej ostatniej pozycji, głównie za sprawą niskiej jakości tekstur i niezbyt ciekawych modeli, a także słabych wybuchów. Jedyna słuszna rozdzielczość 800x600 sprawia, że wiele obiektów ma widoczne gołym okiem piksele (można ją na szczęście podbić, grzebiąc w pliku .ini). Jeszcze gorzej prezentuje się dźwięk. Nieźle wypada aktor podkładający głos głównego bohatera, ale już odgłosy, przepraszam, pyknięcia wystrzałów nie mają nic wspólnego z rzeczywistością. Muzyka nudzi się dość szybko, brakuje jej rozmachu oraz melodyki. Widać wyraźnie, że program powstał na konsole i został później przeniesiony na pecety. Zapis stanu gry w każdym punkcie? Zapomnij! Tryb sieciowy? Nie tym razem. To może elementy nieliniowości, jakieś ciekawsze zagadki, dialogi, rozwój postaci? A gdzież tam! Nie w tej grze!

Opisane wyżej wady sprawiają, że gra nie spodoba się dzieciom, a dorosłych przecież też nie zainteresuje. Bardzo daleko jej do takich pozycji jak FREEDOM FIGHTERS czy CONFLICT: DESERT STORM. Jeśli tytułami zbliżonymi do tego karmiono przez ostatnie lata konsolowców, bankructwo 3DO przestaje dziwić. Cóż, jeden HEROES OF MIGHT AND MAGIC nie jest w stanie odrobić strat spowodowanych setką plastikowych trupów...

Super Plastik

Szata graficzna SARGE'S WAR wygląda kiepsko. Podobać może się jednak realistyczny engine odpowiadający za „rozpadanie" się ranionych żołnierzy. Plastik w sposób naturalny łamie się, kruszy i topi. Tymczasem amerykańscy naukowcy opracowali już taką odmianę polimeru, która w razie pęknięcia zrasta się. W owym cudownym plastiku zaszywane są niewielkie kapsułki z tzw. monomerem, które po rozkruszeniu uaktywniają związek rozpoczynający od nowa proces polimeryzacji. W przeciągu 48 godzin sprzęt jest jak nowy!



Army Men: Sarge's War

3

Akcja TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 256 MB RAM, 750 MB HDD
- cena 119.90
- **Gra na platformy:** PC, GCN, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **3DO / Cenega Polska**
- www.globalstarsoftware.com

\+ W czasie prac nad grą nie zginął żaden żołnierz

– Nędzny dźwięk, grywalność na poziomie bociana

Grafika 3 | Dźwięk 3+ | Frajda 3

Słaba seria, słaba gra. **Omijać, a jak się nie da, to kopać w jaja i brać nogi za pas**

Górny prawy róg: ktoś uprał flagi i wywiesił na sznurku!

tekst: Michał „Aberracja" Zacharzewski



Mieszanka schematów i przestarzałych rozwiązań – oto KREED


Powierzchnia obcej planety, obok obca struktura. Motyw żywcem wyjęty z serii „Obcy"



KREED to dzieło programistów ze Wschodu, dziecko Mateczki Rosiji, i jest to chyba jedyna rzecz, która wyróżnia tę grę. W momencie, gdy na rynku aż roi się od pierwszoosobowych strzelanin, KREED, gra spóźniona o dobre 2-3 lata, zwyczajnie nie ma szans powalczyć o klienta.

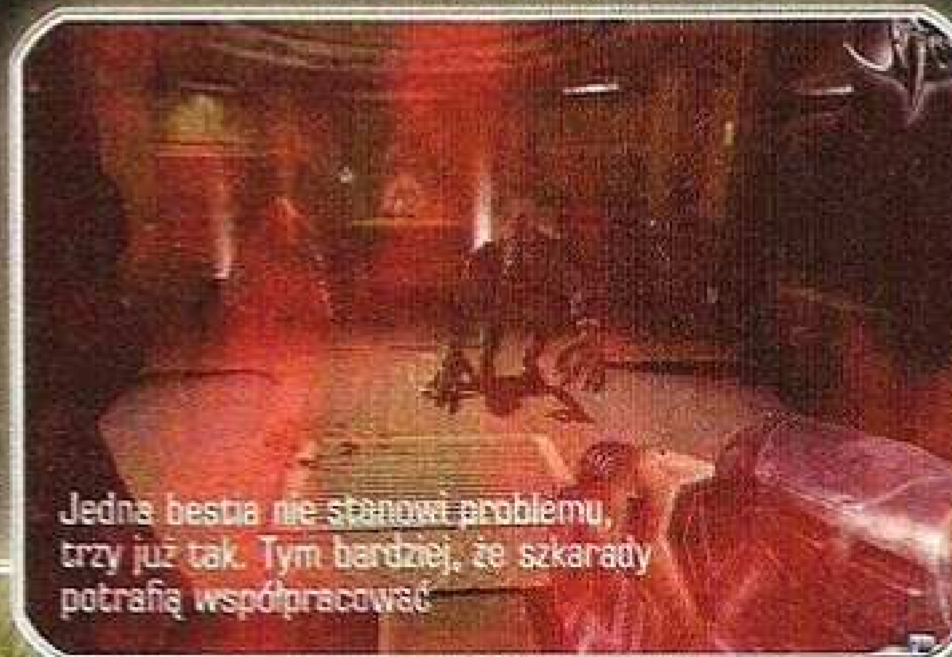
Rzecz dzieje się w odległej przyszłości, w jeszcze odleglejszej galaktyce. Producent zapowiadał, że czeka nas epicka przygoda, w czasie której uzyskamy odpowiedzi na dręczące wszechświat pytania i znajdziemy klucz do zagadki istnienia. Powyższe można z miejsca włożyć między bajki.

Główny bohater, Daniel Grock, jest Legionistą, człowiekiem genetycznie przystosowanym do walki, szczególnie z Obcymi. Bo chyba nie myślisz, że strzelać będziesz do krasnoludków? Ano, masz rację. Z grubsza sprawa wygląda tak: ludzkość rozpanoszyła się w galaktyce, pojawili się Obcy i zaczął się sajgon. Walczyli, walczyli, aż ludzkość wyhodowała wspomnianych Legionistów. W efekcie ufoludki zostały zepchnięte do defensywy i nastał pokój. Wiele, wiele lat później nasz bohater leci sobie statkiem kosmicznym, aż tu nagle podlatują Obcy, wchodzą na pokład i robią bardachę. Mało tego, statek wpada w czarną dziurę, inną przestrzeń (zwaną Kreed) i tu rozpoczyna się twoja misja. Grock wyrusza zbadać zdewastowany statek i spuścić łomot napotkanym Obcym. A dalej już sam rozumiesz, strzelasz, zbierasz klucze, otwierasz drzwi – i niewiele więcej.

Whoops!... Wieje nudą

Ustaliliśmy już, że scenariusz do oskarowych nie należy. A może nagroda za efekty? Autorski silnik graficzny sprawdza się nie najgorzej, jest troszkę ładnego oświetlenia, jednak tekstury przeterminowały się gdzieś rok temu. Poziomy są spore, rzekłbym nawet, że duże. Niestety zawodzi ich projekt i design. Sporo tu podobnych, prowadzących donikąd korytarzy i szybów, które wprowadzają tylko niepotrzebny zamęt. Częstokroć również cele misji nie zostają klarownie przedstawione, a logi bohatera zawierają zwykle bzdury, więc niekoniecznie chcesz do nich zaglądać.

Animacje Obcych nie odrzucają, szkoda tylko, że sami Obcy również nie wyglądają zbyt paskudnie. Ot, takie tam oślizgłe misie, jedne ciekawsze, inne mniej, żadnych rewelacji. Pierwszy rodzaj monstrów wygląda wręcz głupawo i zachowuje się adekwatnie do wyglądu – rzuca się z pazurkami na oślep, a jak dostanie nożem, to kwika, przewraca się i zdycha. Żadnej finezji. Sytuację ratuje Sztuczna Inteligencja stworów, które atakują w dalszej części gry. Niejednokrotnie zmuszą do odwrotu czy rozpaczliwej ucieczki w poszukiwaniu magazynka. Nieźle wychodzi im współdziałanie, potrafią zapędzić gracza w kozi róg, a tam już nie ma zmiłuj :). To zdecydowanie jeden z większych plusów tego tytułu. Reasumując, oprawa gry nie powoduje szybszego bicia serca ani ślinotoku. Czasem potrafi za to wywołać drwiący uśmieszek. Szczególnie, jeśli po raz n-ty wchodzisz do lokacji wyraźnie przypominającej inne kosmiczne FPS'y, chociażby UNREAL'a. Sporo tu również organiczno-kostnych motywów przywodzących na myśl estetykę filmów i gier o Obcych (tych od Gigera).


Jedna bestia nie stanowi problemu, trzy już tak. Tym bardziej, że szkarady potrafią współpracować


Bohater to stereotypowa kupa mięśni, odziana w stalowy uniform

Hirol i zbawca ludzkości strzelać umie i ma z czego. Zaczynasz z nożem, ale już po chwili w łapki wpada ci pierwsza pukawka, za chwilę większa, jeszcze większa itd. W sumie nic specjalnie zajmującego, choć miotacz płomieni to całkiem przyjemna zabawka. Do tego dostajesz trzy typy granatów. To wszystko możesz naturalnie nosić cały czas przy sobie, jak za starych, dobrych czasów, kiedy nie było KANTER-STRAJKÓW i innych HALUFF. Sama walka potrafi nawet wciągnąć, zwłaszcza że inteligencja przeciwników trzyma pewien poziom. Jako prościutki shooter KREED sprawdza się zatem nieźle, chociaż kto jeszcze chce prościutkich shooterów? Zbyt mało kombinowania, specjalnych sekwencji, świeżych broni i ciekawych lokacji. Zbyt mały nacisk położono na interaktywność. I to wszystko znajduje odbicie w końcowej ocenie.

Nieźle dźwięczy

Dźwięk wypada zadowalająco, szczególnie na tle średniackiej całości. Leci dość przyjemny ambiencik, lekkie dźwięki z pogranicza elektroniki i muzyki filmowej. W połączeniu z odgłosami wydobywającymi się z paszcz potworów oraz z hukiem wystrzałów oprawa dźwiękowa komponuje się w zgrabną całość. Szkoda tylko, że głos głównego bohatera jest z gatunku „Kto zjadł cały koks!?", ale nie wymagajmy zbyt wiele od gry, która jakby nie było, garściami czer-

tekst: Maciej „Fantazjyoosh" Weszkiewicz

pie z utartych schematów. Żałuję, że do moich rąk trafiła wersja przeznaczona na rynek zachodni, ponoć klimat tego SF nieźle się sprawdza z głosami podłożonymi przez rodowitych Rosjan.



Ogólnie – skucha

Ciężko KREED pochwalić w chwili, kiedy dobrych shooterów mamy pod dostatkiem, a kilka jeszcze lepszych uderzy już w najbliższej przyszłości. Ciężko powiedzieć, czego dokonaliby autorzy mając większy budżet (ten z pewnością nie był zbyt duży). Engine gry sprawuje się nieźle od strony technicznej i pewien jestem, że dysponując odpowiednimi środkami, programiści mogliby go jeszcze dopracować. Szkoda natomiast, że scenariusz powierzono pierwszemu lepszemu grafomanowi i że nie zdecydowano się dodać nic od siebie do skostniałej rozgrywki. Bywa. KREED może być dobrą propozycją dla niedoświadczonych graczy, dopiero zaczynających swoją przygodę z gatunkiem FPP. Gra jest nieskomplikowana, no i jednak trochę zabawy zapewnia. To po pierwsze. Po drugie, po zagraniu w KREED łatwiej docenić osiągnięcia innych producentów na polu strzelanek FPP.


Efekty specjalne może i wyglądałyby nieźle, ale gdzieś tak dwa lata temu

Stare – nowe?

Mimo nieprzychylnych recenzji na Zachodzie, KREED zdobył pewną popularność w kręgach rosyjskich graczy (coś jak nasz TARGET :). Lada dzień na rynek powinien trafić pierwszy (ostatni?) oficjalny dodatek zatytułowany BATTLE FOR SAVITAR. Rozszerzenie będzie napędzane lekko zmodyfikowanym silnikiem graficznym, oferującym m.in. ładniejsze oświetlenie i efekty specjalne oraz daleko bardziej interaktywne otoczenie. Pojawią się również nowe bronie, np. działko laserowe. Nowy sprzęt będziemy mogli wypróbować na nowych potworkach, te zaś mają być inteligentniejsze i jeszcze bardziej krwiożercze... Bla, bla bla. Tak naprawdę producent gry nie zapowiedział jakiś konkretnych zmian i spodziewać się możemy właściwie tego samego. Wypatrujmy raczej YOU ARE EMPTY.

Kreed

3+

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 1 GHz, 512 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Burut Creative**
- Stronka: http://www.kreed3d.com/

cena 30 €

+	–
Dużo bezmyślnej strzelaniny, mało wyrafinowanej zabawy	Sztampa, nie najlepsza grafika, powielone rozwiązania



Gra to niestety dość przeciętna i bez pomysłu, choć niekiedy widać zadatki na coś lepszego. Może zabrakło kasy...

Poczuj MOC XTREMALNYCH doznań!

XR xpand rally



„(...)Grafika jak opadanie szczęki powodowała, tak robi to nadal (...)jedno jest pewne - na pełną wersję warto czekać!
CD-Action

- Zmiany pogody i pór dnia wraz z nowym, globalnym modelem oświetlenia i dynamicznymi cieniami tworzą niespotykany do tej pory efekt realizmu;
- Ponad 35 szczegółowych modeli samochodów rajdowych z ultra realistycznym systemem uszkodzeń oraz symulacją obrażeń kierowcy;
- Po raz pierwszy w pełni dynamiczne i interaktywne otoczenie tras dodatkowo odwzorowane z fotograficzną jakością;
- Rozbudowany tryb kariery z ponad 70 wyścigami w 5 zróżnicowanych krajobrazowo lokacjach w połączeniu z 800 częściami do tuningu samochodów to kilkadziesiąt godzin wspaniałej rozrywki;
- Bogaty tryb multiplayer, a w nim m.in: Rajdy, Rally Cross, Free Style;
- Świetny model prowadzenia samochodu w dwóch trybach gry: Arcade i Simulation;
- Intuicyjny edytor pozwalający łatwo tworzyć własne trasy;
- Wymagający komputerowi przeciwnicy posiadający zróżnicowane umiejętności prowadzenia samochodu;
- Unikalne połączenie najlepszych cech prawdziwych rajdów i rally crossu; Trasy rajdowe o zróżnicowanych nawierzchniach i skali trudności;
- Rewelacyjne efekty graficzne od błota wylatującego spod kół, przez realistyczne przejazdy przez wodę na padającym śniegu skończywszy;

od 24go września w sprzedaży





sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739
e-mail: sprzedaz@techland.pl

www.xpandrally.com



WINGS OF WAR


Powiadają, że rozmiar się nie liczy... Czyżby?

Przygotuj się na podniebną jatkę. Czy twoja maszyna jest gotowa? Wypolerowana? Zobaczymy się na górze, mam nadzieję...



Ten koleś już nie ucieknie. „Krwawi", więc „rekin" nie popuści!

W telegraficznym skrócie: WINGS OF WAR to mało skomplikowana strzelanina w przestworzach, zorientowana na dog-fighting oraz wypełnianie pobocznych questów. Atakujesz w grupie lub w pojedynkę, opędzając się od nadlatujących zewsząd Niemców. Jest to o tyle skomplikowane, że z uwagi na arcade'owy charakter zabawy wyprawiają oni podniebne sztuczki zaprzeczające prawom fizyki. Aeroplany fikają beczki, pętle, wykonują nagłe zwroty itp., nie zważając na grawitację. W trakcie kilku pierwszych misji nieco mi to przeszkadzało, jednak w końcu przestałem zwracać uwagę na ten element, skupiając się na zabawie właściwej. I nie zawiodłem się! **Przeprawy z upierdliwymi pilotami stojącymi po przeciwnej stronie barykady dają sporo satysfakcji.** Szczególnie wtedy, gdy krótkie serie z karabinku pokładowego dziurawią poszycia wrogich maszyn, co zazwyczaj kończy się malowniczą eksplozją lub wariantem widowiskowym – pikowaniem i eksplozją. Pojedynki „1 na 1" również cieszą, a młyn eskadr – gdy „wokoło sporo się dzieje" – potęguje wczutkę. Rzyganie ołowiem w kierunku podniebnych piratów z precyzją zapewniającą ich zestrzelenie nie należy do łatwych zadań, jednak z pomocą przychodzi zoom. Mając kolesia wystawionego jak na tacy, można się przymierzyć i z chirurgiczną precyzją pozbawić go szans na wylądowanie :). Swoją drogą, karabinek się przegrzewa – można tę opcję wyeliminować, jednak jest ona na tyle klimatyczna, że nie warto.

Bomba w górę?

Na szczęście WoW nie ogranicza się do jatki. Developer przygotował szereg misji pobocznych, w których należy bombardować lub fotografować obiekty strategiczne (np. mosty, działa przeciwlotnicze), ostrzeliwać kolumny pojazdów mechanicznych (również pociągi) itp. Miły bonus stanowią epizody, w których operujesz obrotową wieżyczką lub – już na ziemi – baterią przeciwlotniczą. Kampania („kariera") składa się z 12 misji podzielonych na części, co ma znaczenie ze względu na wyśrubowany poziom trudności. Z odsieczą przychodzi na szczęście możliwość upgrade'owania części samolotu. I tak możesz wzmocnić pancerz, zwiększyć wydolność silnika i kupić dodatkowe karabinki (3 rzygające jednocześnie zwiększają pewność siebie :) oraz... rakiety, hy, hy!

Widok przez burtę?

Wykonanie WoW nie powala na glebę, lecz grze nie można wiele zarzucić. **Co prawda w obiekty samolotów nie wpakowano wielu polygonów, ale sprzęt latający wygląda porządnie.** Otoczenie może się podobać z uwagi na zróżnicowane tereny (7 różnych środowisk). In plus wypadają również zmienne warunki atmosferyczne i kolejne pory dnia (dynamiczne przejścia). Serie z karabinów non stop przeszywają niebo, co dzięki nabojom świetlnym wygląda naprawdę atrakcyjnie. Smugi dymu ciągną się za uszkodzonymi maszynami – w efekcie engine nie zawsze wyrabia, momentami krztusząc się brzydko. Oprawa dźwiękowa ani mierzi, ani grzeje, przy czym sample wyjących silników dostają ode mnie żółtą kartkę. **Sugeruję również zainteresowanym, aby zaopatrzyli się w joypady, bowiem pstrykanie po klawiaturze w ferworze walki to męka.** Strzelanie, zoom, bombardowanie, przełączanie pomiędzy rodzajami „secondary weapon", a już nie daj Boże korygowanie lotu maszyny w przypadku symulacyjnego modelu sterowania... porażka! Joypad uważam zatem za niezbędny. Aha, potyczki w Internecie nie są szczególnie atrakcyjne.

I do hangaru...

WINGS OF WAR nie jest pozycją, która zmieni świat na lepsze, nie zasługuje nawet na uznanie laików lubujących się w strzelaninach. Polecam ją jedynie zboczkom o orientacji podobnej do mojej, śliniących się na dźwięk słowa „fokker". Należy ponadto wziąć poprawkę na fakt, że gra nie jest szczególnie dynamiczna, ale od maszyn z zamierzchłych czasów nie można oczekiwać manewrów niczym w przypadku tych z serii ACE COMBAT (PSX/PS2). Wspinając się na wyżyny elokwencji, zastosuję porównanie do baletu, czyli tańca podziwianego przez wąskie grono wytrawnych znawców tematu – właśnie do nich skierowana jest ta pozycja.


Nikt nie powiedział, że pogoda będzie sprzyjać manewrom

To już było?

Gra WINGS trafiła w 1990 roku na Amigę (później PC). Dane upchnięto na 4 dyskietkach, przy czym na tyle nieszczęśliwie, że posiadacz jednej stacji dysków (standard) musiał żonglować nimi przed każdą misją niczym pierwszoligowy cyrkowiec. Beznadziejnie opracowano również system save'owania. Co jednak ważne, rodzaj rozgrywki pokrywał się z tym zaprezentowanym w recenzowanej „nowej" wersji: i tam, i tu są walki z licznymi przeciwnikami, bombardowanie obiektów naziemnych, ostrzeliwanie kolumn pojazdów i dział przeciwlotniczych (misje poboczne przedstawiono w rzucie izometrycznym, zaś podniebne wariacje w 3D). Łzy ronię jak etatowy bóbr redakcyjny...



Wings of War — 4-

Strzelanina

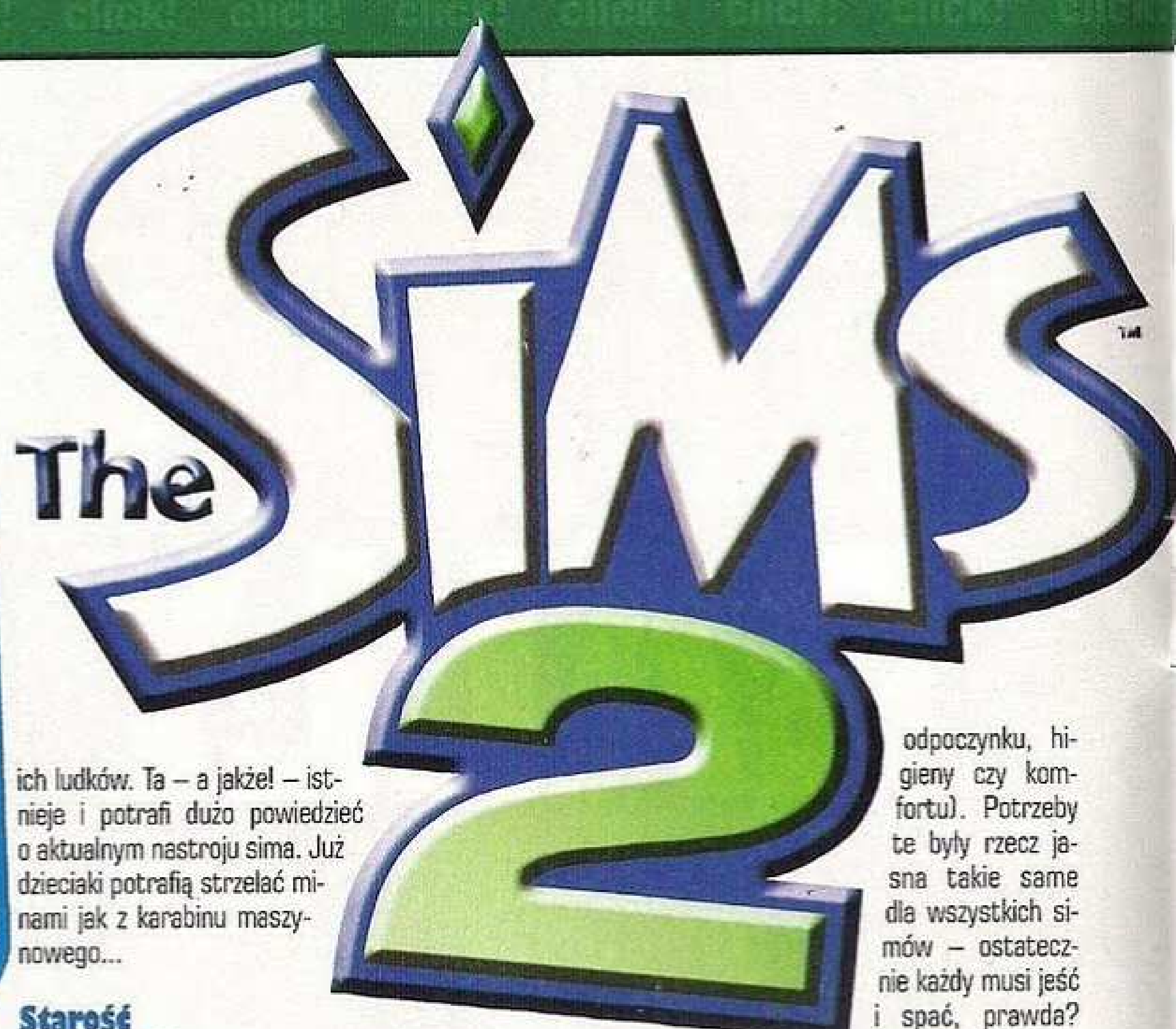
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.8 GHz, 256 MB RAM, 1.2 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Gathering / Cenega Polska**
- www.gathering.com/wingsofwar

+ Ciekawe pojedynki „1 na 1", interesujące i zróżnicowane misje

– Uproszczona fizyka, z czasem wieje nudą...

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 4

Dosyć Zajmująca jatka dla wielbicieli oldschoolowych gierek. **Klimat jest swojski, charakter arcade'owy**



Niby tylko kolejna powtórka z rozrywki, ale jaka! Tak właśnie powinno się robić sequele...



No i proszę, tatuś rozwija zainteresowania, a co w tym czasie robi maluch? Do dobrej zabawy nie potrzeba drogich akcesoriów

Wreszcie! Po czterech latach od pojawienia się na rynku części pierwszej i siedmiu (!) dodatków, do rąk graczy trafiła właśnie druga odsłona komputerowego przeboju wszech czasów – gry THE SIMS. I, co tu ukrywać, miłośników komputerowych symulacji życia (bo taki gatunek reprezentuje THE SIMS) czeka prawdziwa uczta. Chociaż poprzeczka zawieszona jest tak wysoko jak w przypadku chyba żadnej innej gry, THE SIMS 2 ma wszelkie szanse przebić popularność „jedynki". To sequel zrobiony nie tylko z talentem, ale też z wyjątkowo dobrym wyczuciem. Przede wszystkim, autorom – firmie Maxis – udało się już na etapie planowania słusznie wytypować elementy gry, które powinny pozostać bez zmian, i te, które należało poddać koniecznej obróbce. Co więcej, uniknięto częstego błędu sequeli, jakim jest przeszarżowanie z nowinkami. W THE SIMS 2 znajdziesz wprawdzie sporo zaskakujących nowości, ale nie spowodowały one, że gra utraciła wyjątkowy klimat oryginału.



Niech żyje trzeci wymiar!

Ogólne zasady zabawy pozostały niezmienione. Tworzysz własnego sima bądź rodzinę simów, budujesz i/lub urządzasz ich dom, po czym prowadzisz ich przez życie, realizując ich potrzeby, dbając o karierę zawodową i udane życie osobiste. Zachowano najważniejszą cechę THE SIMS – czyli absolutną dowolność, jeśli chodzi o sposób grania. Natomiast już w chwilę po odpaleniu gry w oczy rzuca się jedna z najważniejszych nowinek – w pełni trójwymiarowy świat rozgrywki. **W THE SIMS 2 każdy mebelek i każdego sima będziesz mógł obejrzeć z każdej strony i pod dowolnym kątem.** Również możliwości oddalania i zbliżania obrazu są imponujące. Z jednej strony możesz patrzeć na cały dom simów z perspektywy boskiej chmurki, a z drugiej – obserwować mimikę twarzy twoich ludków. Ta – a jakże! – istnieje i potrafi dużo powiedzieć o aktualnym nastroju sima. Już dzieciaki potrafią strzelać minami jak z karabinu maszynowego...



Starość nie radość...

Merytoryczne zmiany w THE SIMS 2 poszły w kierunku jeszcze większego „przybliżenia" gry do prawdziwego życia. I tak twoje simy nie mają już przed sobą nieskończonego ciągu poranków i wieczorów. **Ich życie zostało podzielone na sześć etapów (niemowlak, bobo raczkujące, dziecko, nastolatek, dorosły i starzec), z których każdy zajmuje ściśle określoną ilość simowych dni.** Co jakiś czas sim przechodzi przeobrażenie – przy dźwięku fanfar i w sypiącym się konfetti porzuca pieluchy albo szkolną teczkę i wkracza w kolejną część swojego żywota. Po około 70 dniach natomiast po twojego sima przychodzi Ponury Kosiarz, który zresztą z racji swoich wyjątkowych atrybutów (nie zdradzę jakich!) ma szansę stać się jedną z ulubionych postaci graczy.

W THE SIMS 2 twój sim może więc umrzeć ze starości, ale wcale nie musi. Po pierwsze, z Ponurym Kosiarzem daje się negocjować. Po drugie, pewien specjalny, dostępny w grze przedmiot powoduje, że twój sim może się odmładzać – i to bez końca. Przedmiotem tym jest pojemnik z wodą życia. Ten cudowny napój nie ma ceny, ale tylko w dostępnej w grze walucie, simoleonach. Kosztuje natomiast zupełnie konkretną ilość tzw. punktów aspiracji.

Czego pragną simy

W pierwszej części gry twoim głównym zadaniem było zaspokajanie ośmiu podstawowych potrzeb twoich podopiecznych (takich jak potrzeba jedzenia picia, odpoczynku, higieny czy komfortu). Potrzeby te były rzecz jasna takie same dla wszystkich simów – ostatecznie każdy musi jeść i spać, prawda? Borykanie się z głodem i wygodnictwem simów czeka cię także w THE SIMS 2, ale to nie wszystko. Tym razem autorzy gry wyposażyli simy w tzw. aspiracje/marzenia, które nie dość, że są różne w przypadku każdego osobnika, ale jeszcze potrafią się zmieniać kilka razy na dzień.

O co chodzi? Oto wyobraź sobie, że twój sim nade wszystko pragnie fortuny. Już jako nastolatek będzie marzył o pójściu do pracy i zarabianiu pieniędzy. Co więcej, będzie się też bał, że pracy nie znajdzie albo że go z niej wyrzucą. Jeśli pomożesz realizować mu jego aspiracje, twój sim będzie szczęśliwy i spełniony. Przełoży się to się na jego nastrój, nawet kiedy się nie wyspał i niedokładnie wymył za uszami. Jeśli natomiast zaniedbasz marzenia swego sima lub – co gorsza – dopuścisz, aby zrealizowały się jego lęki (np. utrata pracy, śmierć najbliższej osoby, zostawienie przed ołtarzem), to nawet wypoczęty, wykąpany i najedzony sim będzie w kiepskim humorze.

W przeciwieństwie do zaspokajania potrzeb, realizacja marzeń to proces jednorazowy. Wynika to z faktu, że aspiracjami mogą być takie rzeczy jak rozmowa z krewnym, pocałunek z ukochanym, nauczenie dziecka korzystania z toalety, zobaczenie ducha czy zorganizowanie wystrzałowej imprezy. **Różnią się one w zależności od generalnego rodzaju aspiracji, jaki wybrałeś dla swojego sima (aspiracje naukowe, fortuna, popularność, romans i rodzina).** Za realizację aspiracji twój sim dostaje specjalne punkty, które można wymieniać na wyjątkowe



Pan ogrodnik zainteresował się pożarem i skończyło się to więcej niż tragicznie. Ponury Kosiarz już czeka za progiem



Zrób sobie sima
System tworzenia postaci w THE SIMS 2 to temat na oddzielny artykuł. Dostępne narzędzia pozwalają upodobnić twojego sima do... kogokolwiek. Możesz dowolnie kształtować wielkość nosa swojej postaci, gęstość i położenie brwi, odległość oczu od krawędzi twarzy i wiele innych. Możliwe jest też dobranie makijażu i dodatków takich jak okulary, kapelusze czy... malunki na twarzy. Jeśli chodzi o strój, wybierasz już nie tylko ciuszki na co dzień, ale też kostium na specjalne okazje, coś do łóżeczka, bieliznę, strój kąpielowy i dresy. Możesz się przebrać za Szkota albo za Neo z „Matriksa"...



przedmioty, często posiadające magiczne właściwości – jednym z nich jest właśnie woda życia.

Brzmi to może nieco skomplikowanie, ale dzięki prostemu i przejrzystemu interfejsowi w kilka minut (dosłownie) zorientujesz się, o co chodzi. Chwała panom z Maxisa za to, że nie starali się wymyślić nowego systemu sterowania grą. W efekcie interfejs jest odbiciem tego z jedynki, rozbudowano go tylko o kilka dodatkowych elementów. **Jeśli nawet ktoś SIMSÓW nie widział na oczy, nie powinien mieć kłopotu z poznaniem gry, bo wszystkie istotne informacje ma podane jak na talerzu.** Wystarczy najechać myszą na dany element, a otwiera się okienko z wyjaśnieniem, co i jak. Wskazówki te są przydatne zwłaszcza przy spełnianiu simowych marzeń – ostatecznie nie jest wcale takie oczywiste, jak zabrać się do zobaczenia kosmity...

Grunt to rodzinka

Kolejną fantastyczną nowinką jest wprowadzenie do gry dziedziczenia – i to bynajmniej nie tylko dóbr materialnych. Otóż kiedy ze szczęśliwego simowego małżeństwa urodzi się dziecię, odziedziczy ono nie tylko wygląd, ale i niektóre cechy swoich rodziców! Wierz mi, jeśli tworząc sima napracowałeś się nad kształtem jego oczu, i potem zobaczysz takie same oczy u simowego dziecka, uczucie jest naprawdę niesamowite. Potomek aktywnych simów ma szansę być superenergetyczny, natomiast synek pracusiów odziedziczy ich schludność. Każda rodzina otrzymała drzewo genealogiczne, które można prześledzić, a każdy sim zachowuje wspomnienia z poszczególnych etapów swego życia – zarówno te złe, jak i dobre.



Wymiotująca niania i inne...

THE SIMS 2 jest grą tak dobrą, że nawet błędy, jakie się w niej zdarzają, częściej budzą uśmiech niż irytację. Bywa, że niektóre przedmioty – takie jak miś czy talerz – „zawisają" w powietrzu. To jednak pół biedy, ponieważ taki przedmiot można z powrotem wziąć do rąk. Gorzej, gdy np. w łazience „wiesza się" wynajęta na godziny sprzątaczka. Musiałam w takiej sytuacji wystawić simom toaletę i prysznic na korytarz, a potem dobudować kolejną łazienkę. „Zawieszona" pani nie reagowała na żadne sugestie (wyrzucenie z pracy, napiwki, czynne obrażanie), natomiast gra ciągle traktowała ją jako postać, a więc moje simy nie mogły dokonywać przy niej ablucji. Sprzątaczki nie dało się też zgładzić i pozostała na swoim miejscu także przy kolejnych odpaleniach gry.

Znacznie ciekawszy błąd (czy też świadomie zafundowany graczom dopust boży) dotyczył wynajętej do dziecka niani, która w czasie pracy w domu moich simów najadła się nieświeżej żywności. I nabawiła się zatrucia pokarmowego, które objawia się zawrotami głowy i nieustannym wymiotowaniem, a które można wyleczyć odpowiednio długo leżąc w łóżku. Szkopuł polega na tym, że na nianię – jako postać niezależną – gracz nie ma żadnego wpływu. I tak, zamiast cierpliwie leżeć, niania biegała mi po mieszkaniu wymiotując średnio co godzinę, co powodowało konieczność mycia toalety co najmniej dwa razy dziennie. Co więcej, niani również nie dało się zwolnić – została więc u simów na zawsze...

Technikalia

Grafika i dźwięk nie pozostają w tyle za rozgrywką – to kolejne mocne punkty THE SIMS 2. Świat simów opracowano z detalami, oczy cieszą soczyste kolory i wyposażone w solidną liczbę szczegółów postaci. Muzykę dobrano idealnie. Nuta jest taka... simowa: skoczna, łatwo wpadająca w ucho melodyjka, która nastraja optymistycznie i pozwala zapomnieć o wszystkim, co pozostało za twoimi plecami (ale to nie dziwi – muza to już tradycyjnie atut serii). Mam jednak wrażenie, że minimalne wymagania sprzętowe są naprawdę minimalne... Na sprzęcie dwa razy mocniejszym podczas przechodzenia między ikonami w interfejsie zdarzały się kilkusekundowe przerwy. Ups! A, i jeszcze jedno – ponieważ wersja recenzencka była po angielsku, pozostaje tylko mieć nadzieję, że w czasie tłumaczenia na nasz język ojczysty nie powstaną żadne koszmarki.

Więc jak będzie? Będzie hit i to murowany, ale będzie też co najmniej siedem kolejnych dodatków (już po kilku dniach grania dostępne wyposażenie simowego domu budzi pewien niedosyt). **Będzie fantastyczna gra, której klony zaczną wyrastać jak grzyby po deszczu.** Będą miliony fanów, szaleństwo w Internecie i kolejki w poradniach leczących z uzależnień od komputera. Hmm... Czy tego już nie przerabialiśmy :)?

Chylińska & spółka

„Nowa gra nie jest dla dzieci, ale to właśnie dzieciom najbardziej się spodoba" – powiedział CLICKOWI! Jonathan Knight, producent gry THE SIMS 2. Sympatyczny kolo (z wyglądu przypominający nieco Clickersa) przyjechał w sierpniu do Polski, by wziąć udział w konferencji prasowej. Zaprezentował na niej szalenie upiorną rodzinkę i zapowiedział, że po śmierci każdy sim może zamienić się w ducha!

W polskiej wersji programu pojawi się też popularna piosenkarka rockowa, Agnieszka Chylińska. Już od 17 września gracz zaopiekuje się simem, który wygląda dokładnie tak jak ona! Agnieszka twierdzi, że szykuje się niezła zabawa – fani po raz pierwszy zobaczą ją, jak w różowej sukieneczce zdąża wesoło do szkoły. Tylko co ze słynnym „Nauczyciele, F*** off!"?

tekst: Magda Salik

Spotkanie z kosmitami to marzenie wielu simów, ale chyba żaden nie spodziewa się, jakie efekty może ono przynieść...





The Sims 2 — 5+

Symulacja życia

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 256 MB RAM, 3,5 GB HDD
- cena 139.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Maxis / Electronic Arts Polska**
- www.thesims2.ea.com

\+ Ponadprzeciętna grywalność, trójwymiar, sympatyczna muzyka

– Mniej lub bardziej śmieszne błędy...

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5+	6

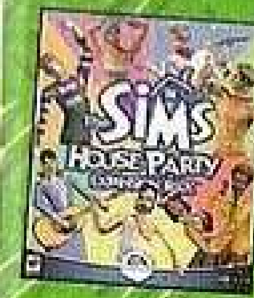
Grać nie umierać! Jest tak dobrze, że nawet kolega Joel, co zawsze narzeka, nie marudził za bardzo :)

SimStory- bieg przez dodatki

W 2000 roku firma Maxis wypuściła na rynek THE SIMS, a zaraz potem się zaczęło. Gra zdobyła niespotykaną popularność na całym świecie, i tym chyba należy tłumaczyć, że w ciągu czterech lat wydano do niej równie niespotykaną ilość dodatków.



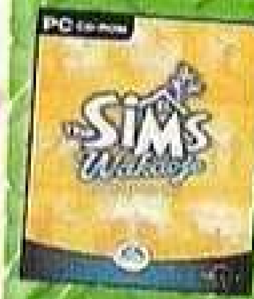
1. ŚWIATOWE ŻYCIE – pierwszy dodatek do THE SIMS, który przyniósł przede wszystkim mnóstwo nowych przedmiotów (120) oraz nowe szczeble kariery. Gracze szczególnie chwalili sobie robota SERVO, który opiekował się domem i pomagał nawet pozbyć się karaluchów!



2. BALANGA – czas zorganizować wystrzałową imprezę! Do tego potrzebne są stroje, dekoracje i oczywiście odpowiednie gadżety. Wśród fanów największym powodzeniem cieszyła się pani wyskakująca z tortu.



3. RANDKA – tym razem dostaliśmy do dyspozycji centrum handlowe, gdzie można było podrywać inne simy. „Na mieście" mogło wydarzyć się absolutnie wszystko! To tego doszła kolejna porcja nowych przedmiotów, wśród których uwagę zwracała wyjątkowo seksowna wanienka...



4. WAKACJE – tym razem graczom spodobała się przede wszystkim świetna muza, a zaskoczył niemal kompletny brak skinów. Natomiast simy pojechały na wakacje, gdzie można było pograć w siatkówkę plażową, pojeździć na snowboardzie i spać w namiocie, natomiast nie można było pływać w morzu. Woda za była zimna?



5. ZWIERZAKI – wbrew tytułowi, ten dodatek to nie tylko możliwość umieszczenia w domu sima sympatycznego „peta", ale także mnóstwo nowych dodatków i nowe kariery, np. cyrkowca czy nauczyciela.



6. GWIAZDA – czas na karierę w showbiznesie! Tym razem dostaliśmy kina, restauracje, dyskoteki, stacje telewizyjne i studia filmowe. Z ciekawostek: pojawiły się zawody takie jak masażysta czy paparazzi...



7. ABRAKADABRA – świat magii i simy to dość karkołomny pomysł. Ale się udało! Nowa okolica – Abrakadabrowo – pozwoliła simom zająć się przygotowywaniem zaklęć i mikstur.

The I of The DRAGON



„Mam smoka i nie zawaham się go użyć !!!"

Osioł (Jerzy Stuhr), „Shrek", 2001

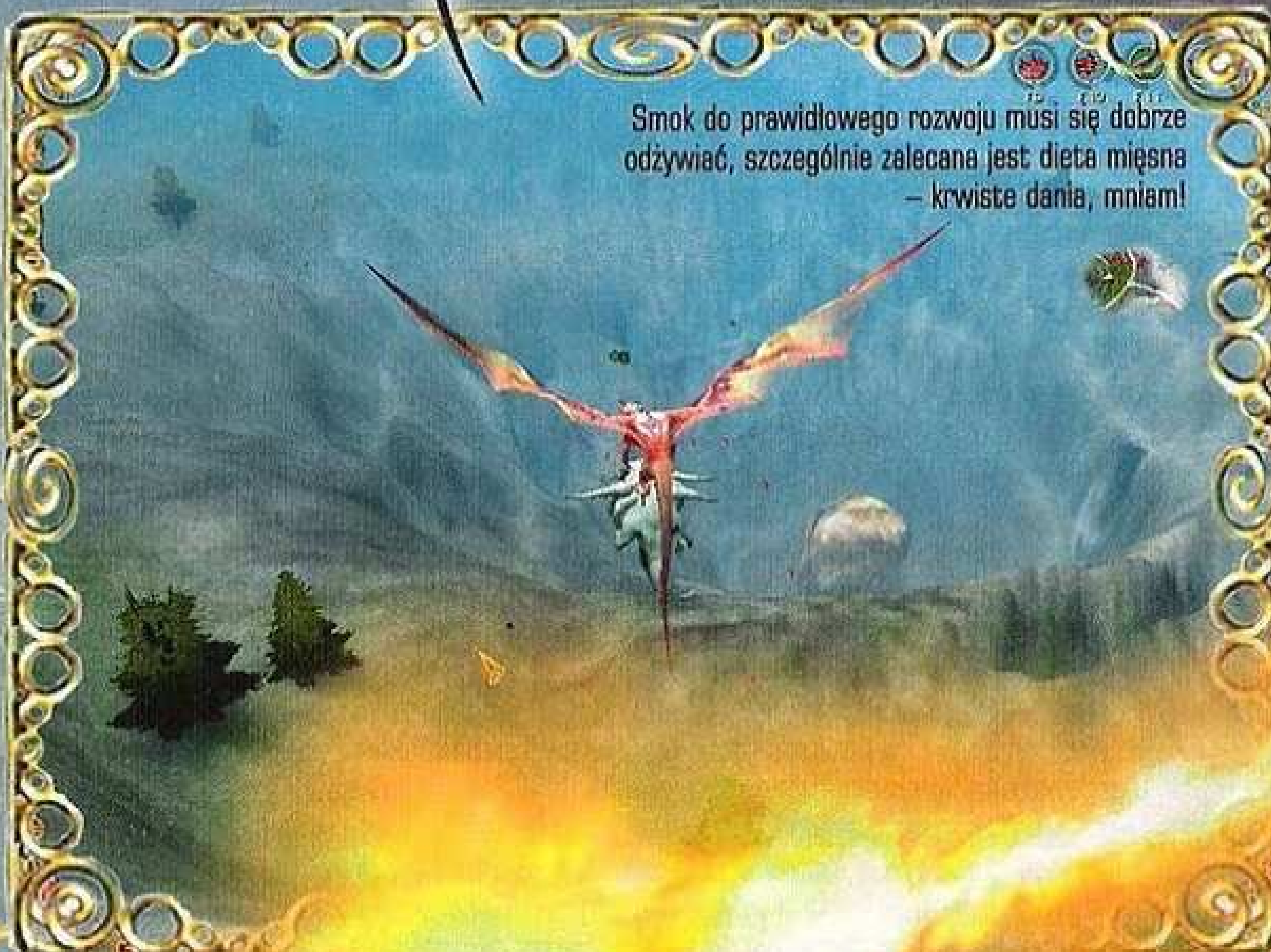
Sławne smoki

Smok Wawelski – dorobił się własnej legendy, która głosi, że pokonał go szewczyk Dratewka. Sprytny rzemieślnik użył fortelu i podłożył smokowi barana wypchanego siarką. Po zjedzeniu potwora tak paliło w gardle, że „wypił pół Wisły" – i pękł.

Smaug – z powieści Tolkiena pt. „Hobbit, czyli tam i z powrotem". Był ostatnim smokiem żyjącym w Śródziemiu. Doprowadził do upadku Królestwa Ereboru, rabując jego bogactwa. Został zabity przez Barda, łucznika z Esgaroth.

Smoczyca ze „Shreka" – choć jej ognisty oddech odbiera motywację rycerzom próbującym uwolnić księżniczkę, nie jest typowym smokiem z bajki. Smoczyca bardzo lubi być adorowana. Co ciekawe, jest wolna od uprzedzeń – w końcu zakochała się w gadającym Ośle. Jak mogliśmy się niedawno przekonać, w „Shreku 2" ta pozornie niedobrana para doczekała się nawet potomstwa.

Smok Chiński – ten, którego każdy zna, nazywa się Tatsu i jest jednym ze znaków Zodiaku. W Chinach smok jest wcieleniem łagodności i dobroci. Z wyglądu bardziej przypomina długiego węża niż „latającego dinozaura".



Smok do prawidłowego rozwoju musi się dobrze odżywiać, szczególnie zalecana jest dieta mięsna – krwiste dania, mniam!

Smoki są elementem często wykorzystywanym w grach fantasty. Najczęściej występują w roli pożeraczy dziewic bądź jako świetny materiał na zbroję czy magiczne buty. W I OF THE DRAGON temat smoków potraktowano zupełnie inaczej. W grze masz rzadką okazję wcielić się w jedno z tych majestatycznych, potężnych, inteligentnych i jednocześnie ogromnie niebezpiecznych stworzeń.

IOFD zostało zaopatrzone w fabułę typu „jesteś ostatnią nadzieją ludzkości". **Świat Nimoa został zaatakowany przez Władcę Ciemności Skarborra i jego hordę potworów.** Oczywiście tylko ty jesteś w stanie mu się przeciwstawić. Tak się jednak składa, że inaczej niż zwykle w grach o podobnej fabule, nie pokierujesz ani dzielnym rycerzem, ani potężnym magiem, ani zręczną łuczniczką. W I OF THE DRAGON należysz bowiem do gatunku smoków. Co więcej, twoi rodzice przewidzieli kataklizm w Nimoa i gdy jeszcze „istniałeś" tylko w postaci jaja, pozostawili cię w rękach ludzi. Wyklułeś się, dorosłeś – czas stanąć do walki!



Kontrolny przelot nad miastem – przy okazji możesz zregenerować siły w leczniczym strumieniu energii

Smok smokowi nierówny

Na początek powinieneś wybrać jednego z trzech dostępnych smoków: Annotha ognistego smoka, Barrotha maga lub Morrogha nekromantę. Pierwszy ma gigantyczne płuca i niebywałą siłę ognia, przez co świetnie nadaje się do bezpośrednich starć. Barroth swoje niedoskonałości fizyczne nadrabia bogatym arsenałem zaklęć zarówno bojowych, jak i wspomagających. Morrogh zaś uwielbia wyręczać się swoimi magicznymi sługami, natomiast sam woli unikać zbędnej walki.

Twojego smoka opisuje pokaźny zestaw parametrów: prędkość lotu, życie, regeneracja, siła ognia, oddech, mana oraz zaklęcia. **Za pokonywanie wrogów otrzymujesz doświadczenie, które możesz przełożyć na poziomy, a te zaś na wymierne korzyści w postaci puli punktów rozwoju.** Możesz wydać je na dowolne atrybuty, jednak każdy ma swoją cenę – w zależności od rodzaju smoka. Jak w każdej klasycznej grze RPG, warto najpierw zastanowić się, w czym chcesz być naprawdę dobry.

Podstawową bronią każdego smoka jest zianie ogniem oraz strzelanie ognistymi kulami (w przypadku Barrotha jest to lód, a Morrogha kwas). Zionięcie zadaje większe obrażenia i praktycznie zawsze trafia, ale należy je stosować tylko wtedy, gdy znajdujesz się bardzo blisko celu. W efekcie nie przydaje się zbytnio podczas wielkich bitew. Kule są idealne do wystrzeliwania podczas przelotów nad wrogimi jednostkami. Możesz wyrzucać je z dużej wysokości, co zapewnia ci niezłą ochronę. Ogólna zasada brzmi: im wyżej lecisz, tym trudniej cię trafić. Oczywiście, to działa też w drugą stronę – ciężej trafić w potwory. Niektóre spośród 40 krwiożerczych bestii specjalizują się w unikaniu ostrzału, jednak większość stoi w miejscu i czeka na fajer-







Noc czy dzień, pora dnia nie ma wpływu na przebieg bitwy, ale jest źródłem wielu ciekawych efektów graficznych

werki. Dodatkowo możesz zaczerpnąć w płuca więcej powietrza i zaatakować ze zwiększoną siłą, jednak wiąże się to koniecznością odpoczynku po wyczerpaniu całej dostępnej energii.

Smok – i czaruje!

Magiczne zaklęcia, których w grze jest ponad 60, potrafią niszczyć przeciwników oraz ich gniazda z niebywałą skutecznością, a także wspomagać smoka na różne sposoby. Możesz tworzyć góry, przyzywać gejzery, wskrzeszać umarłe potwory, zwiększać swoją szybkość czy regenerację – arsenał czarów jest bardzo bogaty. Ilość zaklęć, jakie możesz rzucić w danym momencie, zależy od liczby magicznych slotów. Początkowo dysponujesz tylko jednym, później zwiększasz ich ilość, kolekcjonując magiczne kryształy ze zniszczonych gniazd wroga.

Po zdobyciu kilku magicznych artefaktów nabędziesz umiejętność zakładania oraz rozbudowywania miast – pomogą ci one w walce z najeźdźcą. Ludzie słabo sobie radzą z potworami, ale potrafią blokować odradzanie się ich gniazd. Czasami wysyłają do boju magów na latających dywanach, którzy świetnie odwracają uwagę wroga. Ludzie i ich miasta nadają całej zabawie pikanterii – musisz martwić się nie tylko o siebie.

Ciekawą opcją jest kontrolowanie przepływu czasu – możesz go przyspieszyć bądź zwolnić. Spowolnienie jest niezwykle przydatne podczas zaciętych bitew, jednak korzystając z niego miałem wrażenie, jakbym oszukiwał. Teoretycznie przyspieszać czas powinno się podczas nudnych fragmentów rozgrywki, czyli podróżowania, jednak spróbuj podkręcić obroty podczas walki. Dopiero wtedy pokaźna dawka adrenaliny trafia do krwiobiegu!

I na koniec...

Niestety, nie ma róży bez kolców. I OF THE DRAGON byłaby grą wystrzeloną w kosmos, gdyby nie jedna, niestety istotna wada. Dotyczy ona interfejsu, który nie został przystosowany do wysokich rozdzielczości. Po uruchomieniu gry w rozdzielczości 1024x768 bądź wyższej przestaje być czytelny, a ikony zmieniają się w miniaturki. Nawet odczytanie poziomu własnej energii życiowej czy też głodu staje się uciążliwe, a przecież podczas zabawy te parametry należy kontrolować właściwie bez przerwy.

Podkład muzyczny o batalistycznym brzmieniu zmienia się pod wpływem wydarzeń na ekranie – co sprawia dobre wrażenie. **Gardłowe zianie ogniem, wybuchy płomieni czy zaklęcia magiczne zostały prawidłowo udźwiękowione.** Czasami tylko wrogowie wydają z siebie zwierzęce odgłosy. Wywołuje to przezabawny efekt, kiedy spalasz na popiół jakiegoś potwora, a ten ćwierka czy udaje gorylа :).

Od strony graficznej IOFD spisuje się zaskakująco dobrze, co zresztą widać na obrazkach. Jedyne problemy mogą wystąpić podczas zażartych bitew z wieloma przeciwnikami – dziesiątki efektów świetlnych potrafią znacząco obniżyć liczbę generowanych klatek na sekundę.

Mimo jednej poważnej niedoróbki (interfejs), IOFD to wyjątkowo udany przedstawiciel gatunku akcji z elementami RPG. Zabawa zapewnia naprawdę dużą frajdę! Tytuł z pewnością przypadnie do gustu nie tylko wielbicielom legendarnych smoków. Na dodatek cena jest wyjątkowo przystępna – nic tylko brać i grać!

Smocza kariera

GOTHIC II – smoki przybyły z innego świata, aby „utopić świat w morzu krwi". Stają na czele armii Zła. W grze służą Beliarowi, mrocznemu bogowi, który chce zniszczyć wyznawców Innosa. Bezimienny – główny bohater – podczas wyprawy kilkakrotnie ma okazję się z nimi zmierzyć.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV – w całej serii smoki należą do najpotężniejszych i najbardziej elitarnych oddziałów. W Erathii można spotkać kilka rodzajów tych stworzeń: Czarodziejski Smok, Czarny Smok, Demosmok, Kościany Smok oraz kilka innych. Wszystkie dysponują niebywałą mocą i potrafią siać prawdziwe spustoszenie na polu bitwy.

BALDUR'S GATE II – tutaj wystąpiła cała plejada arcypotężnych smoków: Abazigal, Adalon, Draconis, Firkraag, Fll'yissetat, Nizidramanii'yt, Saladrex oraz Thaxll'ssillyia. Większość z nich miała wyjątkowo zły charakter, jedynie Adalon – samica z gatunku Srebrnych Smoków była z natury dobra.

ULTIMA ONLINE – w UO możesz oswoić smoka! Nie jest to sprawa łatwa, nawet mistrzostwo w oswajaniu zwierząt nie daje 100% gwarancji sukcesu – w efekcie można się trochę przysmażyć podczas prób. Po udomowieniu smoka należy pamiętać o regularnym karmieniu świeżym mięsem, gdyż może samemu się obsłużyć, pożerając któregoś z twoich towarzyszy.



Lekka niestrawność po posiłku i wszystko wokół płonie – z ognistym oddechem nie ma żartów!



Z potworami najlepiej walczyć z dala od miasta, żeby przypadkiem nie przysmażyć jego mieszkańców



Wybierz sobie smoczka – do wyboru, do koloru!

The I of the Dragon — **5-**

Symulator smoka / RPG

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD
* cena 49.00
* **Gra na platformy:** PC
* ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
* **Primal Software / TopWare PL**
* http://dragon.topware.pl/

\+ Tematyka, bogate charakterystyki smoków, zaklęcia bojowe

– Niedostosowany interfejs, liniowa fabuła, brak trybu Multiplayer

Grafika 4+ | Dźwięk 4- | Frajda 5

Okazja do wcielenia się w prawdziwego smoka. Nie dość, że można sobie polatać, to jeszcze przypiec wrogów!

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Sitting Ducks

Świat według kaczek

Wyobrażasz sobie, jak wyglądałby świat zdominowany przez inteligentny drób?



Świat Według Kaczek to popularny w zachodniej części Europy serial animowany o przygodach niezwykłej kaczki o imieniu Bill oraz jej nietypowego przyjaciela – krokodyla Aldo. Tych gości dwóch łączy dość wyjątkowa przyjaźń jak na standardy kaczego świata, gdyż krokodyle słyną z pożerania pierzastych zwierząt. W tym wypadku przyjaźń wzięła górę nad naturą, co jest efektem wielu humorystycznych sytuacji. W komputerowej odsłonie ich perypetii nie jest inaczej.

ŚWK bardziej przypomina wyścigi niż platformówkę, chociaż zawiera elementy obu gatunków. Wcielasz się w postać Billa, jednak będziesz miał także okazję przejąć stery nad Aldo. Akcję oglądasz z perspektywy trzeciej osoby. Kamera, która sama podąża za tobą, potrafi czasami trochę wariować – jednak nie ma to wielkiego wpływu na rozgrywkę. Kacze miasto jest dość rozległe – łatwo byłoby się w nim zgubić, gdyby nie fakt, że masz do dyspozycji minimapę z zaznaczonymi ważnymi lokacjami.

Sedno zabawy stanowi wykonywanie misji – tych zaś gra kryje w sobie ponad 60. Wszystkie odbywają się z limitem czasowym oraz stawiają przed graczem szereg wymagań. Na przykład może to być rozwiezienie po mieście cukierków, zebranie lodów czy też części do naprawienia skutera. Z pomocą przychodzi wtedy magiczna strzałka, która wskazuje drogę do najbliższego miejsca dostawy bądź odbioru. Dodatkowo jej kolor sugeruje, czy jesteś daleko (czerwony), w pobliżu (żółty) czy tuż u celu (zielony). W zależności od tego, jak się sprawisz, otrzymasz w nagrodę trofeum: brązowe, srebrne bądź złote pióro.

Rozgrywka w ŚWK jest wyjątkowo prosta. **Wystarczy trzymać się jednej zasady – omijać wszystko, co stanie na twojej drodze.** Oprócz wymijania czy wyprzedzania możesz pokusić się o przeskoczenie przeszkody. Ruch uliczny w Kaczym Świecie nie wydaje się uregulowany, jednak kto by się o to martwił, jeśli w wyniku zderzenia ryzykujesz utratę co najwyżej kilku piór? W dodatku, o ile jesteś wystarczająco zwinny, możesz je szybko pozbierać.

Kolejne elementy zabawy wprowadzane są stopniowo. Na początku poruszasz się jedynie pieszo, potem otrzymujesz deskorolkę, a po zrobieniu prawa jazdy możesz zakupić skuter. Z typowo platformowych elementów zauważyłem podwójny skok, który pozwala omijać wysokie mury. Co ciekawe, w ŚWK nie da się przegrać czy też zginąć. Jedyne, co możesz stracić, to pióra, które są lokalną walutą w kaczym świecie. W późniejszej fazie gry możesz za nie kupić 6 różnych skuterów oraz 6 innych pojazdów, dlatego lepiej nie rozbijać się za bardzo.

ŚWK została całkowicie zlokalizowana, co oznacza, że na język polski przełożono wszystkie teksty, animacje oraz głosy postaci. W ten sposób gra rzeczywiście może służyć rozrywce najmłodszych. Chociaż poziom tłumaczenia czy dykcja lektorów nie przypominają arcymistrzowskiego SHREK 2, to w zupełności spełniają swoje zadanie.

Od strony graficznej ŚWK prezentuje się całkiem dobrze, chociaż trochę brak mu widowiskowych fajerwerków. Postacie przemierzające miasto mają różnorodny ubiór, a na dodatek z każdą można porozmawiać i w efekcie otrzymać jakąś wskazówkę dotyczącą gry. Udźwiękowienie przygotowano na przeciętnym poziomie – tutaj nic cię nie zaskoczy. W tle leci zabawna, energiczna melodyjka, wzbogacona kaczopodobnymi efektami. Szkoda, że repertuar jest ograniczony.

Najmocniejszymi stronami gry są: fabuła, akcja, postaci oraz świat, w jakim się rozgrywa. Nie będę ukrywał, iż ŚWK nie kryje w sobie zbyt wiele dla rasowego gracza. Nasuwa się pytanie: czy kupiłbym sobie tę grę? Raczej nie. Jednak dla młodszego, kilkuletniego brata czy siostry ŚWK może być nie lada przygodą.

Kacze kompendium

- Dzikich kaczek jest kilkadziesiąt gatunków, z tego kilkanaście występuje w Polsce (np. krzyżówka, cyranka, cyraneczka, podgorzałka...).
- Całkiem młode kaczki nazywa się klapakami, starsze, które próbują lotu, podlotkami. Tata kaczor nie zajmuje się młodymi!
- Kaczki żywią się wodorostami, trawą, drobnymi rybami, owadami, ziarnem zbóż oraz ikrą rybią.
- Kaczki latają bardzo szybko (do 60 km/h), wywołując lotkami charakterystyczny gwizd (szczególnie krzyżówki).



Dopóki nie zrobisz prawa jazdy, nie będziesz mógł korzystać z dobrodziejstw techniki...



Kaczkodyl, czyli krokodyl incognito. Maska jest rewelacyjnym kamuflażem – czyż nie wygląda jak prawdziwa kaczka?

Sitting Ducks

3+

Zręcznościówka / przygodówka

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD
- cena 49.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Asobo Studio / Techland**
- http://www.hip-games.com

+	–
Świat, barwne postaci, zabawne przygody, profesjonalna lokalizacja	Mała różnorodność zadań, niski poziom trudności, kiepska muzyka

Grafika	Dźwięk	Frajda
3+	3+	4

Gra nie jest może majstersztykiem, ale dla najmłodszych będzie w sam raz! Nie uświadczysz tu ani śladu krwi czy najmniejszych ilości przemocy...

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

XR xpand rally

Po beznadziejnych Maluch-racerach i im podobnych tworach bagiennych Polacy wreszcie pokazali, że stać ich na stworzenie gry rajdowej, której nie będziemy się musieli wstydzić




Polskie trasy są bardzo urokliwe i swojskie

Z XPAND RALLY od początku wiązano duże nadzieje. Miała to być konkurentka dla najlepszych rajdówek z Colinem, TOCA i NFS na czele. Uff! Wielkie to zaiste ambicje, ale w przypadku polskich producentów na ogół na ambicjach się kończy (ot, choćby przypadek techlandowego SPEEDWAY GRAND PRIX). Jeśli chodzi o gry komputerowe, nie mamy się zbytnio czym szczycić, choć oczywiście zdarzają się chlubne wyjątki. A to TopWare coś erteesowego upichci, a to People Can Fly PAINKILLEREM zaskoczy. Nowa gra Techlandu ma wielkie szanse dołączyć do tego wąskiego grona. Zapewne pamiętasz szum wokół zeszłorocznej premiery CHROME. Oto teraz dostajemy produkt, który po CHROME odziedziczył silnik. Wzbogacono go o ładne, choć nielicencjonowane bryki i wypchnięto na rajdowy podbój komputerowej Europy.



Najważniejszy pierwszy krok

Po zainstalowaniu gry musiałem poświęcić chwilkę na oswojenie się z menusami, po czym przystąpiłem do walki w trybie kariery. Zanim jednak sam to zrobisz, pamiętaj, że definiując swój profil, musisz wybrać między opcją zręcznościową a symulacyjną. **Różnica polega nie tyle na poziomie trudności, co na wprowadzeniu w symulacji bardziej realistycznego trybu zniszczeń samochodu i wpływu poszczególnych części pojazdu na jego poczynania na trasie.** Dodatkowo będziesz też musiał uważać na uszkodzenia ciała kierowcy. Zlekceważyć tej opcji się nie da! Jeśli zdarzy ci się na przykład upadek na dno wąwozu, to nawet jeśli jakimś cudem samochód nadawać się będzie do dalszej jazdy, sam kierowca niestety już nie i twój udział w wyścigu się zakończy. Szkoda, że tej wielce ciekawej opcji nie towarzyszy jakaś przejmująca cut-scenka z wyciąganiem rannego rajdowca z pojazdu i transportowaniem go, dajmy na to, helikopterem sanitarnym do szpitala.



No, ale wróćmy do tematu. Najważniejszą częścią gry jest wspomniany już TRYB KARIERY. W nim na blisko siedemdziesięciu trasach przejdziesz drogę – chciałoby się rzec – „od zera do Solberga". Na początku twój mocno ograniczony budżet pozwoli ci wystąpić w najsłabszej klasie rajdowej, w dodatku z praktycznie gołym pojazdem, bo na zakup sprzętu tuningowego będziesz mógł pozwolić sobie po pierwszych sukcesach. **I tu pojawia się prawdziwe wyzwanie dla kierowcy. Ażeby wygrać początkowe etapy – co da ci kasę na usprawnienia – musisz przejechać je praktycznie bezbłędnie.** Przypuszczam, że część osób może to zniechęcić do zabawy. Warto jednak zacisnąć zęby, przejechać tę samą trasę nawet i ze dwadzieścia razy, bo po zwycięstwie czeka nie tylko satysfakcja z wykonania bardzo trudnego zadania, ale i wymierne korzyści finansowe. Po etapowym triumfie forsę przeznacz na jedną z kilkudziesięciu opcji usprawnień wozu. Gdy już zaczniesz zarabiać i częściej grzebać w autku, to i kolejne sukcesy będą łatwiej przychodzić. A twoja rajdówka nabierze mocy. Na koniec możesz pomalować brykę w fikuśne wzorki i kolorki. Hulaj dusza!

Na złom

Jeśli zdecydujesz się na opcję symulacyjną, to o auto w XPAND RALLY będziesz musiał bardzo dbać, bo naprawy kosztują sporo gotówki. Kolejne zniszczenia oglądasz na bieżąco – tłuką się szyby, odpadają drzwi i zderzaki, spod maski wydostają się kłęby dymu. W mocno uszkodzonym wozie będziesz miał problemy z wrzuceniem trzeciego czy czwartego biegu. Rzecz jasna, zderzenie zderzeniu nierówne. Skoszenie słupka czy nawet znaku drogowego to pestka, ale już przyładowanie czołowo w drzewo przy prędkości 100 km/h zakończy się poważnymi uszkodzeniami.

Kierowca też odniesie rany. W prawym dolnym rogu, przy zegarach kontrolnych, jest jego ikona – dzięki niej widać, co rajdowca boli. Rany mają wpływ na szybkość reakcji i ogólną sprawność postaci, a w ekstremalnych przypadkach przedwcześnie zakończą twój udział w rajdzie.


W trakcie rajdu ścigasz się z duchem, czyli najlepszym przejazdem przeciwnika



RV WOLF 516
Pojemność silnika: 1600-2000 ccm
Moc nominalna: 110-300 hp
Masa własna: 1070-1320 kg
Rozmiary: Wys./Dł./Szer. 1439/4152/1731 mm
Kraj pochodzenia: Niemcy



KOSUMO SHOWDOWN
Pojemność silnika: 2000-3000 ccm
Moc nominalna: 300-390 hp
Masa własna: 1228-1280 kg
Rozmiary: Wys./Dł./Szer. 1484/4414/1745 mm
Kraj pochodzenia: Japonia



LION
Pojemność silnika: 1100-2000ccm
Moc nominalna: 73-300 hp
Masa własna: 950-1220 kg
Rozmiary: Wys./Dł./Szer. 1432/4014/1674 mm
Kraj pochodzenia: Francja



TINY HOOPER
Pojemnośc silnika: 1100-2000 ccm
Moc nominalna: 75-250 hp
Masa własna: 970-1250 kg
Rozmiary: Wys./Dł./Szer. 1415/3629/1691 mm
Kraj pochodzenia: Anglia

Wolf, czyli Golf

Zarówno część tras, jak i pojazdów trzeba odblokowywać, ale to już standard w tego typu grach. Lokacji jest sporo, jeździsz po bezdrożach USA, Polski, Kenii, Finlandii i Irlandii. Poruszasz się po trasach szutrowych, asfaltowych, piaszczystych, oblodzonych i błotnistych. Czyli dla każdego coś miłego:-).

Trochę uwagi warto poświęcić dostępnym w grze furom. **Techland nie pozyskał licencji na oryginalne pojazdy Rally Cross czy WRC, ale firma sprytnie wybrnęła z kłopotu.** Po pierwsze, modele aut są naprawdę bardzo podobne do prawdziwych bryczek, które mają przypominać. Zabawnie ma się sprawa z ich nazewnictwem. Żeby nie było wątpliwości, o jakim samochodzie mówimy, Ford Focus został nazwany „Center Cord", „Lion" to Peugeot, a „Tiny Hooper" to... no jak to co – Mini Cooper! Niektórzy fani grymaszą na forach dyskusyjnych na te nazwy. A to znaczy, że chyba brak im poczucia humoru.



Swoje superstuningowane auto z czasem sprzedasz, by kupić bardziej wypasioną brykę. I tak przebrniesz przez osiem kategorii pojazdów... Rzecz jasna, poza ulepszeniami ważne jest też ustawienie parametrów, na przykład rozłożenie siły hamulców czy rodzaj skrzyni biegów. Parametry te mają decydujący wpływ na twoje osiągnięcia, nie dziw się więc, że na źle dobranych oponach daleko nie zajedziesz. Krótkie przełożenia skrzyni biegów to z kolei utrata cennych sekund na trasach z długimi prostymi.



A po mnie tylko kurz i pył...

Z drogi, bo pirat jedzie

Trasy są naprawdę malownicze i skonstruowane tak, by z kierowcy wycisnąć ostatnie poty. Raczej nie uda ci się ukończyć wyścigu na pierwszym miejscu podczas pierwszego przejazdu. Środowisko wokół trasy też nie zawodzi – skały, urwiska, drzewa, mosty i wysokie trawy prezentują się bardzo dobrze i urozmaicają widoki. Czasem przez jezdnię przebiegnie zwierzyna leśna albo jakiś gamoniowaty widz nie zdąży opuścić trasy i przyjmie na ciało tonę rozpędzonego żelastwa. Na szczęście kibice rajdowi to twarde sztuki i takie zderzenia nic im nie robią. Za to ty tracisz cenne chwile na „respawn". Fizyka jazdy jest co najmniej zadowalająca, choć bywają takie etapy, gdzie pojazd zachowuje się niezbyt naturalnie i zbyt często wpada w poślizg. A gdzie indziej (na długiej prostej chociażby) na skręt reaguje zadziwiająco topornie. No i ślizgi na ręcznym – z Colinem równać się nie mogą. Ogólnie jednak wrażenia z jazdy są nader pozytywne. Szkoda jedynie, że pogoda nie zmienia się tak dynamicznie, jak to kiedyś twórcy zapowiadali. Dźwięki, w tym angielski pilot i elektroniczna muzyka w tle, stoją na szczęście na wysokim poziomie.



Rajd o zmierzchu – romantico!

Co jeszcze gra ma w rękawie

Pozostałe tryby rozgrywki (poza karierą) to opcja pojedynczego wyścigu na wybranej trasie, w tym także na tych, które sam stworzysz dzięki edytorowi map o nazwie „ChromED". Jest też opcja sieciowa dla sześciu graczy, zarówno w sieci lokalnej, jak i w Internecie. Tutaj znajdziesz wariant rajdowy, gdzie ścigać się będziesz z czasem i z przeciwnikami w postaci „duchowej" – a więc nie ma możliwości kolizji. W Rally Cross czeka za to na ciebie ciężka rywalizacja zderzak w zderzak. Natomiast w jeździe freestylowej ścigać się będziesz wedle własnej koncepcji, nawet poza trasą.

XPAND RALLY to zupełnie niespodziewanie mocny konkurent dla światowej elity rajdowej. Detronizowanie Colina byłoby co prawda wnioskiem mocno na wyrost, ale nie zmienia to faktu, że już niedługo w twoim sklepie pojawi się rodzime dzieło światowej klasy. Przemyślane, pod paroma względami oryginalne i graficznie bliskie doskonałości. Brawo Techland!

W grze umieszczono kilkadziesiąt usprawnień, które montujesz w swoim samochodzie. Grupują się one w kilku kategoriach, niektóre występują w kilku wariantach:

- **RURA WYDECHOWA i SILNIK** – turbo kit, tuning silnika, sportowy chip, filtr powietrza, wentylator, rury wydechowe
- **ZAWIESZENIE i STEROWANIE** – amortyzator, resory, rozpórka, stabilizator
- **HAMULCE** – zestaw hamulcowy
- **SKRZYNIA BIEGÓW** – skrzynia biegów, dyferencjał, sprzęgło, koło zamachowe
- **KAROSERIA** – lekkie blachy, osłona na silnik, spojlery, zderzaki
- **INNE** – system GPS, malowanie

Xpand Rally

5

Rajdowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD
- cena 99.00
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Techland**
- www.xpandrally.com

\+ Bardzo dobra grafika, nowatorskie podejście do modułu zniszczeń, bogaty tuning

– Miejscami dziwne zachowanie pojazdu, brak zapowiedzianych efektów pogodowych

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

Popieraj produkt krajowy! Tym razem nie jest to czcze gadanie, tylko szczere uznanie dla dobrej polskiej rajdówki

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

SHELLSHOCK NAM '67

Czekałem na tę grę z wypiekami na twarzy. A teraz czerwienię się za producentów... ze wstydu




Nie dość, że brudno, to jeszcze mokro...

Słabizna – to słowo, które nasuwa się już w parę chwil po odpaleniu najnowszej produkcji Eidos/Guerilla. SHELLSHOCK: NAM'67, gra zapowiadana jako pogromczyni wszystkich dotychczasowych tytułów „wietnamskich", szybko okazuje się jedynie kolejną marną strzelanką TPP. Ale po kolei...

Gierka wita pięknie nagranym „filmowym" intro, złożonym głównie z oryginalnych fragmentów kronik wojskowych, audycji telewizyjnych i materiałów prasowych z czasów wojny wietnamskiej. Krew, zgnilizna, brud i pot. Hmm, jeśli jesteś fanem tego okresu historycznego, wstęp jest dość ekscytujący. Po wybraniu postaci i nadaniu jej imienia zaczynasz zabawę. I tu pierwsze zaskoczenie: widzisz, że twój bohater nie skacze! Czyżby mógł poruszać się jedynie po wyznaczonych ścieżkach?

Wietnamski koszmar

Pierwsze dwie misje to właściwie tutoriale ze wskazówkami, jak zmieniać broń, kierować się na obrany cel, znajdować schronienie, oszczędzać amunicję, rozbrajać pułapki, no i najważniejsze – jak dbać o życie i zdrowie własne oraz kolegów z drużyny. A właśnie, ciekawa rzecz – twoi koledzy są nieśmiertelni! Zaskoczony? To dopiero początek takich „kfiatków". Wprawdzie celna seria albo rzucony granat potrafią na chwilę zastopować atak kompanów spod znaku Wuja Sama, ale to niewielka przeszkoda. Chwila odpoczynku, parę kaszlnięć i już brygada w pełnym składzie jest gotowa do dalszego karcenia „żółtków". Pomysł zespołu jest dość sensowny – przy większej liczbie przeciwników towarzysze bywają pomocni. Tylko jakoś szybko odechciewa się o nich dbać. **Zupełnie inaczej grałoby się w NAM'67, gdyby partnerzy naprawdę ginęli i na ich miejsce ewentualnie przychodzili następni.** W chwili obecnej służą głównie za tło i czasem tylko potrafią trafić cię (!), kiedy wejdziesz na linię strzału. Autorzy nie wprowadzili nawet możliwości jakiegokolwiek zarządzania taktycznego zespołem. Wszyscy robią, co chcą, albo raczej na co im skrypt pozwoli. SI jest przy tym bardzo słaba.

Trzeba jednak przyznać, że bohatert jest prawdziwym twardzielem. **W trybie „Normal" może naprawdę wiele wytrzymać.** Niedaleki wybuch granatu i parę serii przyjętych na klatę potrafią nadwyrężyć jego zdrowie, ale gęsto występujące apteczki pozwalają uniknąć jakiś poważniejszych zranień. Konsolowy system obliczania poziomu zdrowia sprawia, że najbardziej karci przyjęcie dużej liczby trafień pod rząd – wtedy wskaźnik mocno czerwienieje i ostatecznie giniesz. System zapisu check-


Bo „kurciaki" były nieświeże!



Strzałka z patyków, jak nietrudno zauważyć, oznacza pułapkę. Raczej się nie nabierzesz



Podchodzisz bliżej i sprawnym ruchem sięgasz po obcęgi



Rozbrajasz minę i możesz atakować dalej. Łatwizna ta wojaczka!



Czasem trafisz na pułapkę z bambusa, pod którą należy się ostrożnie przeczołgać



Dżungla pełna niespodzianek

pointów jest jednak w miarę skuteczny – możesz rozpocząć grę na nowo od ostatnio wgranego podetapu. Jeśli chodzi o zapis, bolesna jest konieczność ukończenia całej misji – widać, że gra była przeznaczona głównie na rynek konsolowy, a wersja PC została niejako „dorobiona później". Stąd całkowity brak możliwości save'owania w trakcie zabawy. Możliwe jest jednak powrócenie do zakończonej misji, bo choć NAM'67 zapisuje stan zaawansowania gry dla danego profilu, później opcja Load pozwala wybrać miejsce kontynuacji. To duży plus, bo niektóre lokacje są naprawdę ładnie zrobione i warto je odwiedzić jeszcze raz na innym poziomie trudności.

Sterowanie, mimo widocznego przeniesienia z konsoli, sprawdza się całkiem dobrze. Gra się przyjemnie, nie jest to może interfejs równie udany jak w serii MAX PAYNE, ale nic specjalnie nie uwiera... Gdyby tylko było dokąd postać prowadzić!

Bardzo szybko okazuje się, że NAM'67 jest maksymalnie liniowy. Otoczenie zaprojektowano ładnie, ale co z tego, skoro okazuje się ono często całkiem niedostępne. W wielu miejscach krzaczki, lekkie wzniesienia czy woda stanowią barierę nie do przejścia. Po prostu tam „nie ma nic" i należy się z tym pogodzić. **Trzeba iść, dokąd scenariusz prowadzi i to z góry określonymi drogami.** Jak na tytuł zapowiadany jako konkurencja MoHAA to ograniczenie całkowicie dyskwalifikujące.

Grafika jest zabójcza

Tzn. zabija nudą na śmierć. Wersja konsolowa wygląda dużo lepiej, bo pracuje w nieco mniejszej rozdzielczości i innowacja Guerilla – polegająca na lekkim rozmyciu obrazu przypominającym stare filmy z kronik filmowych – się sprawdza. Wersja PC poraża pustką, nędznymi teksturami (poziom QUAKE I), plastikowymi drzewami, topornymi domkami z płotkiem, jednolitym wyglądem większości ścian i podłoża – na fotkach możesz podziwiać tekstury z wersji PC w najwyższych możliwych ustawieniach rozdzielczości i detali. To fakt, engine jest bardzo szybki, ale czego można oczekiwać od gry, w której często nie ma na ekranie praktycznie nic, oprócz kilku drzewek, bambusowych budek, kwadratowych pojazdów i paru typów słabo otekstuwowanych postaci. Znam wiele darmowych dodatków do znanych tytułów przygotowanych z o wiele większym zaangażowaniem i precyzją. Innowacyjne rozmycie/zamazanie grafiki na PC wygląda po prostu żałośnie. Trochę lepiej wychodzi dżungla, zwłaszcza przy dużym nagromadzeniu drzew. Ładnie wyglądają także, o ile występują, efekty atmosferyczne, szczególnie mgła i deszcz, ale są to odosobnione przypadki dobrej pracy grafików. Tymczasem w grze przeznaczonej dla jednej osoby dobra grafika to podstawa.



Nie ma to jak zapach napalmu o poranku!

Zdecydowanie lepiej wypada SHELLSHOCK pod względem oprawy muzycznej. **W intro, przerywnikach, menu i podczas pobytu w bazie towarzyszy ci przyjemna, teraz już historyczna ścieżka dźwiękowa, złożona z popularnych hitów z lat 60.** Odgłosy broni, dżungli, helikopterów, samolotów i nacierających przeciwników zostały przygotowane dobrze i potrafią nieco poprawić nastrój zepsuty poziomem grafiki.

Parę słów na koniec

W sumie jedyną spełnioną obietnicą programistów jest fabuła gry i dokładnie odwzorowana rzeczywistość. Miały być stosy trupów, nabici na pal żołnierze, egzekucje niewinnych wieśniaków, krew, gnijąca dżungla i heroiczne misje? No i są. Groza wojny, dwulicowość i bestialstwo dowódców i żołnierzy? Proszę bardzo! Napalm, zbieranie trofeów, zaliczanie wietnamskich prostytutek i amerykańskich pielęgniarek? Ależ owszem, wszystko to w NAM'67 znajdziesz, nie rekompensuje to jednak całej „miętkości" gry, słabo pomyślanych, powtarzających się misji, liniowości i żenującej w roku 2004 grafiki (roku DOOM3, FARCRY i prawdopodobnie HALF-LIFE 2!).

Cóż, krótko mówiąc, potężne rozczarowanie. Przyznam, że czekałem na NAM'67, ale to, co zobaczyłem, jest nie do przyjęcia. **Gra po prostu nie może rywalizować z większością tytułów na PC, których akcja rozgrywa się w Wietnamie.** Jej jedyną zaletę stanowi nieco lepszy poziom graficzny na PS2/XBOX i tam może odnieść pewien sukces, tym bardziej, że na PS2 jest to właściwie jedyna gra „wietnamska".



Hmm, coś mi tu śmierdzi...

SHELLSHOCK:NAM'67 to kolejna słaba strzelanka, która może parę lat temu zdobyłaby uznanie, ale dziś przypomina tylko nieudaną wersję HIDDEN & DANGEROUS i to pozbawioną całkowicie elementów taktycznych. Wielka szkoda.

Dak To (3-22/12/1967)

Jedną z najbardziej krwawych potyczek wojny wietnamskiej była bitwa rozegrana w dniach 3-22.12 1967 na Wyżynie Centralnej, niedaleko Dak To. Około 4500 żołnierzy 4. Dywizji i 173 Brygady Pow.-Desantowej USA stawiło czoło 6000 żołnierzy 173 Regimentu NVA (Armii Północnego Wietnamu). Wietnamczycy zmuszeni zostali do wycofania się. Potyczka ta stanowiła zapowiedź przygotowań prowadzonych przez NVA do rozpoczęcia 30/01/1968 dwudniowej ofensywy TET, będącej poważnym ciosem dla USA.

Shellshock Nam'67

3

Strzelanka TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.1 GHz, 265 MB RAM, 3 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Eidos Interactive / Cenega Polska**
- www.shellshockgame.com

Cena 149.90

\+ Ścieżka i efekty dźwiękowe, dobre sterowanie, realistyczna

– Słaba grafika i SI, proste misje, liniowość rozgrywki

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3

Pozycja dla wytrwałych fanów klimatów wietnamskich. **I prostych, niewymagających myślenia strzelanek TPP**

tekst: Wojciech „Raven" Leski

SHADE Wrath Of Angels

Czesi proponują masowe zabijanie żywych trupów. W czterech całkowicie różnych krainach!!!

Lara Croft nie żyje. Ostatnia produkcja z jej udziałem – ANGEL OF DARKNESS – jakkolwiek nie tak tragiczna jak wieść gminna niesie, okazała się znacznie gorsza, niż przewidywali jej autorzy. Twórca serii o Larze w niecały miesiąc po premierze ANIOŁA CIEMNOŚCI pożegnał się ze swym stanowiskiem. Grę próbowano ratować patchami, zaś użytkownicy po dziś dzień nie otrzymali żadnego rzeczywiście udanego programu z pogranicza akcji i przygody. Wiele wskazuje na to, że w najbliższym czasie ta sytuacja wreszcie się zmieni.

Po blisko trzech latach wytężonej pracy developerzy z czeskiego Black Entertainment Software ukończyli wreszcie swoje debiutanckie dzieło – SHADE: WRATH OF ANGELS (GNIEW ANIOŁÓW). Wprawdzie zawartość gry była gotowa już przeszło rok temu, ale do niedawna implementowano zupełnie nowy kod graficzny programu. Dzięki temu SHADE prezentuje się doprawdy efektownie – chociaż z programową obsługą instrukcji dla DirectX 9.0 nie jest to aż takie trudne.

Po tym nieco przydługim wstępie możemy wreszcie przejść do rzeczy. SHADE: WRATH OF ANGELS to inspirowana serią TOMB RAIDER gra z pogranicza akcji i przygody. Standardowo, wydarzenia na ekranie obserwujesz zza pleców bohatera, lecz możesz także przełączać się na widok prosto z oczu kierowanej postaci. O ile gra została wyposażona w scenariusz, a nawet kilka różnych zakończeń opowieści, program skierowany jest raczej do wielbicieli szybkich i krwawych walk, aniżeli miłośników spokojnego główkowania. Sedno rozgrywki stanowi bowiem eksterminacja piekielnych stworów, które nawiedziły świat SHADE.


Pierwsza zasada mówi: „W kiepskich sytuacjach należy nadrabiać miną. Najlepiej groźną"


Trzymany przez bohatera oręż przypomina trochę miecz świetlny z „Gwiezdnych wojen"

ŚWIĄTYNIA ZAGŁADY

Klimat WRATH OF ANGELS można streścić w kilku słowach: to taki INDIANA JONES, który trafił do SILENT HILL. Bohater gry, najemnik o mrocznej przeszłości, wyrusza do opuszczonego miasteczka we wschodniej Europie, aby odnaleźć zaginionego brata. Jako obszar poszukiwań wschodnia Europa wybrana została nieprzypadkowo – to właśnie stąd wysłana została chaotyczna, pełna niejasności wiadomość od krewniaka. Jakkolwiek brzmi to mało ekscytująco, intryga zawiązuje się bardzo szybko i po ledwie kilku minutach spędzonych z SHADE nie będziesz potrafił wskazać innej gry, przy której chciałbyś w danym momencie siedzieć. Trafiasz bowiem na zdewastowane osiedle, zamieszkałe przede wszystkim przez przerażonych wieśniaków, ale też przez żywe trupy, upiory i strzygi. Gdziekolwiek nie spojrzysz – jest ciemno i ponuro, nad ziemią snuje się mgła, zaś ze znajdującego się nieopodal cmentarza dochodzą jęki i pomruki nieumarłych. Właśnie ta urocza okolica stanowić będzie – przynajmniej z początku – tło twojego prywatnego śledztwa.

Niewątpliwie jednym z najmocniejszych elementów SHADE jest prezentowany tu system walki. Bohater gry wywija wszelkimi rodzajami broni białej nie gorzej od Wikinga z RUNE, całkiem sprawnie idzie mu też obsługa różnych pistoletów i kusz. A jednak, jakkolwiek typ do perfekcji opanował wszelkie sposoby eksterminacji wrogów, używanie broni białej lub obuchowej jest tu mocno premiowane. Szybko okaże się, że wpakowanie kuli w środek głowy zombie nie jest wcale takie proste jak porąbanie go na kawałki czy na przykład obcięcie mu ręki. Tak zatem, dostępny od samego początku przygody rewolwer dość szybko powędruje do kabury, zaś twoim ulubionym rekwizytem stanie się zapewne magiczny miecz, przypominający oręż używany w świecie „Gwiezdnych wojen". Walki są szybkie i efektowne, nietrudno też zauważyć, że zaprojektowane zostały przede wszystkim pod kątem ofensywy – bloki twojego bohatera są na tyle słabe, że pomimo ich stosowania zbierany jest pewien procent obrażeń. Poza wspomnianymi narzędziami, w SHADE możesz skorzystać jeszcze z całego mnóstwa innych – czekają na ciebie kusze, strzelby, pochodnie, a także tony żelastwa, które pozostawią po sobie pokonani wrogowie.

DEMON ZNISZCZENIA

Przez 90% czasu, jaki spędzisz z SHADE, będziesz zabijał, mordował i eksterminował. Gdy w tzw. międzyczasie rozwinie się fabuła gry, poznasz nowych bohaterów i nowe wątki opowieści. W kilku przypadkach będziesz zmuszony trochę pomyśleć – mam tu na myśli przede wszystkim momenty, w których musisz znaleźć odpowiedni klucz do odpowiednich drzwi, przestawić jakąś skrzynię, a także te sytuacje, w których za pomocą systemu przełączników zdobywasz dostęp do jakiejś ukrytej komnaty. Zagadki te nie są szczególnie skmplikowane, tak też nie masz co obawiać się przykrych niespodzianek. Znacznie większe wyzwanie stanowią co potężniejsi bossowie, w przypadku których wygrana wymaga znalezienia ich słabego punktu.

Ale, ale. Nie wszystkie zadania będą w ogóle wykonalne – przynajmniej dla człowieka, którym kierujesz. Dlatego też na modłę DEVIL


Przeciwko tobie Piekło wystawiło swoje doborowe legiony potępieńców

Aniołów gniew

Jeszcze do niedawna wydawało się, że anioły poważnie się pogniewają. Gra z ich udziałem miała ukazać się przeszło rok temu, jednak autorzy z Black Entertainment Software doszli do wniosku, że najlepszym rozwiązaniem będzie całkowita przeróbka programu. Nie mówię tu nawet o generalnym remoncie – engine graficzny SHADE został opracowany od nowa (teraz obsługuje DirectX 9.0), a model głównego bohatera gry przerobiono tak drastycznie, że oryginalny jest chyba już tylko szkielet. Zmiany pojawiły się także w sferze rozgrywki (jeszcze rok temu do zombie strzelaliśmy przede wszystkim z dwururki). Jak widać jednak decyzja czeskiego teamu była ze wszech miar słuszna. WRATH OF ANGELS udał się znakomicie.

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

MAY CRY czy opisywanego niedawno THE SUFFERING masz możliwość zmiany swojej postaci. Ów „devil trigger" w WRATH OF ANGELS działa na następującej zasadzie: na pewien czas możesz zamienić się w potężnego, rogatego demona. To oczywiście nie wszystko. Poza zmianą wyglądu (na gorszą – wyrastają ci wielkie kły i jeszcze większe rogi!!!) zyskujesz umiejętność rażenia wrogów na dystans ognistymi kulami, a także rozszarpywania ich na strzępy, na wypadek, gdyby podeszli zbyt blisko. Muszę przyznać, że ta opcja jest bardzo, ale to bardzo relaksująca. Gdy występujesz pod postacią demona, jesteś praktycznie nieśmiertelny i niepokonany, a poza tym widzisz świat poprzez czerwonawą mgiełkę, sygnalizującą bitewny szał.

Niestety, w formie szatańskiej możesz działać tylko przez pewien czas. Chociaż nie tak krótko jak we wspominanym już THE SUFFERING, i tak efekt jest podobny – nie możesz przejść całej gry w formie piekielnej, choćbyś bardzo tego chciał. Inna sprawa, że stanowiące pożywkę dla twojego wewnętrznego demona anielskie łzy porozrzucano po terenie gry raczej szczodrze.


To jedna z pierwszych lokacji. Miasteczko we wschodniej Europie przypominające skansen

MORDERSTWA I SKANDALE

Jak napisałem na początku tekstu, SHADE: WRATH OF ANGELS prezentuje się nieźle, jeśli nie powiedzieć wręcz efektownie. Efekty świetlne i cieniowanie w czasie rzeczywistym działają bez zarzutu, dzięki czemu gra może poszczycić się naprawdę przekonującą atmosferą grozy i wyobcowania. Bardzo dobrze przygotowano odwiedzane przez bohatera miasteczko – sprawia rzeczywiście przygnębiające wrażenie i chyba od czasów pierwszej komputerowej wariacji na temat filmu „Blair Witch Project" nie widziałem równie przekonująco pokazanej zabitej dechami dziury na końcu świata. Ale, ale. Warto wspomnieć, że wschodnioeuropejskie miasteczko nie będzie jedynym miejscem, które ujrzysz w SHADE. Z czasem akcja gry przeniesie się do ponurej Krainy Cieni, a nawet zahaczy o... starożytny Egipt! Jedno jest pewne – podczas czterech rozdziałów gry, których przejście powinno zająć ci mniej więcej dobę, raczej nie będziesz się nudził.

Gwoli ścisłości, powinienem napisać jeszcze o dźwięku. Czynię to li tylko z kronikarskiego obowiązku, jako że tak naprawdę wystarczyłoby wspomnieć, że takowy jest i że wypada całkiem przyzwoicie. Brawa należą się szczególnie za wpadające w ucho motywy. Coś jeszcze? No tak – ryki bestii, huk broni i zawodzenia potępionych zrealizowano tu z równym pietyzmem, co w rodzimym PAINKILLERZE. Czyli jest dobrze. A nawet bardzo dobrze.

Reasumując, SHADE: WRATH OF ANGELS to idealna pozycja dla miłośników klimatów grozy oraz fanów efektownej i krwawej akcji. Jeżeli nie obawiasz się mroku, a na wieść o ataku zombie pierwszy biegniesz po strzelbę, będziesz się tutaj bawił bardzo, ale to bardzo dobrze. I nie musisz obawiać się o stan psychiki po zakończeniu zabawy. Porcja zagadek logicznych to doskonała gwarancja, że mózg będzie miał zapewnioną pożywkę.


Nie wszystkie walki w SHADE polegają na odrąbywaniu wrogom kończyn. Czasem trafi się też zwykle mordobicie


Pomijając dramatyczną sytuację na obrazku, skupmy się na efektownie generowanym ogniu :)

Shade: Wrath Of Angels — **4+**
Survival-horror

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD — cena 89.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Black Entertainment Software / Cenega Polska**
- http://www.shade-game.com

\+ Klimatyczna rzeźnia, żywe trupy i niezła grafika...

– Starożytny Egipt i zagadki często na poziomie przedszkola

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Survival-horror z pogranicza akcji i przygody. Kolejnym atutem są czescy producenci. **Ci goście nie robią złych gier!**



www.imro.pl



Jeżeli nudzą Cię inne serwisy, to zajrzyj do nas. Jesteśmy nowi, a przez to nie zepsuci !
Zaproś znajomych
dotrzymaj nam kroku w rozwoju, a my zapewnimy Ci dobrą zabawę w IMPERIUM ROZRYWKI
Ten adres będzie też Twoim



logodzwonki
komputery
gry

IMRO to nie tylko rozrywka dla Ciebie, to też przyjemność dla twojego aparatu
flash.imro.pl

MAGIA POD KONTROLĄ



SANKCJONOWANE TURNIEJE
W 4-5 rundach rozgrywanych w systemie szwajcarskim (swiss) zagrasz z kolejnymi przeciwnikami o wejście do finału. Za każdym razem, kiedy wygrywasz, zyskujesz punkty w międzynarodowym rankingu, a kiedy przegrywasz - tracisz. Po turnieju zostaje wygenerowany raport, który następnie trafia do bazy danych DCI (Duelist Convocation International), dzięki czemu w każdej chwili możesz sprawdzić w internecie swoją pozycję w Polsce, Europie, na świecie...
Aby zagrać w sankcjonowanym turnieju, należy mieć swoją talię. Wyjątkiem są turnieje Limited (jak na przykład Prerelease), gdzie tworzysz swoją talię na miejscu z kart otrzymanych od organizatora.



Wszystko by było dobrze, gdyby nie jeden ambitny facet

Richard Garfield, bo o nim tu mowa, był z pozoru zwykłym fanem fantastyki i RPG. Jednak był również matematykiem i specjalistą teorii gier; a co najważniejsze - potrafił te dziedziny połączyć. W roku 1990 Richard rozpoczął prace nad grą, którą nazwał Magic: The Gathering, czyli bardziej swojsko Magia: Zgromadzenie. Idea była na pozór prosta - gra miała klarowne, jasne i nieskomplikowane zasady. Głębi dodawały jej dodatkowe zasady i zdolności umieszczone na poszczególnych kartach używanych do gry. To wszystko połączono z fantastyką i tak popularnym wtedy w Stanach hobby kolekcjonerskim, spopularyzowanym przez karty z baseballistami. Tak oto stworzone zostały podwaliny gry, która została z wielkim sukcesem wydana przez amerykańską firmę Wizards of the Coast. Kiedy miałem przyjemność osobiście spotkać Garfielda, zrobił na mnie wrażenie niezwykle skromnego i cichego człowieka. Trudno było uwierzyć że to ten sam facet, który kilka lat wcześniej powiedział: „To był sukces przekraczający moje oczekiwania. Zaskoczył mnie tak jak wszystkich". Co więcej ten sukces ani na chwilę nie słabnie, a liczba graczy rośnie z każdym rokiem w postępie geometrycznym.

Jak można jeszcze grać w coś co ma ponad dekadę?

Magic: The Gathering - pierwsza i najlepsza kolekcjonerska gra karciana w historii ma już 11 lat... Jak to możliwe w dzisiejszym świecie, gdzie rynek "growy" zmienia się jak w kalejdoskopie? W moim wypadku zaczęło się dość niewinnie - kiedy 8 lat temu, po raz pierwszy spotkałem się z grą komputerową Magic: The Gathering ... tak, wiem o czym teraz myślisz... że niby nerwowymi ruchami i z walącym sercem, zdarłem z krążka opakowanie i w ogóle... Niestety, walnąłem krążek na półkę i zapomniałem o nim na dobre kilka miesięcy. I wszystko by się dobrze skończyło, gdybym kilka miesięcy później nie postanowił posprzątać w pokoju. Wprawdzie o „uzależniającej" mocy Magica krążą legendy, ale tak naprawdę trzeba się o tym przekonać samemu. Dzieło firmy Microprose było jak na grę komputerową nieco dziwne - w końcu grało się tu z przeciwnikiem w karty! Jednak niezwykła popularność Magica nie jest przypadkiem - gra miała to coś, co sprawiało że można było ją eksploatować właściwie na okrągło.

Dziwnym trafem były to czasy, kiedy wielu moich znajomych rozpoczęło mniej lub bardziej błyskotliwe kariery zawodowe, co prędzej czy później musiało ich zetknąć z wielkim światem. W taki oto sposób do Krakowa połowy lat 90-ych ubiegłego wieku, zawitały jedne z pierwszych magicznych kartoników. I tak się to wszystko zaczęło. Pierwsze moje wspomnienie związane z "prawdziwym" Magikiem to uczucie niezwykłej fascynacji zupełnie nowym światem, który wyglądał zza kolorowych obrazków znanych artystów fantasy. Ale już wkrótce miałem się przekonać, że to, co w MtG najlepsze to strategia, tysiące sposobów na stworzenie własnej talii i pokonania nią przeciwnika, patrząc mu prosto w oczy. Ale najpierw

Kilka słów o samej grze

Koncepcja jest prosta - dwóch czarodziejów obrzuca się nawzajem zaklęciami, i wysyła przeciwko sobie przywołane w tym celu stwory. Celem tych wrednych działań jest sprowadzenie punktów życia przeciwnika z 20 do 0. Gracze mają do dyspozycji karty trzech podstawowych rodzajów: lądy, stwory oraz czary. Lądy dają manę - magiczną energię, którą płacisz koszty czarów i stworów. Gra toczy się w systemie turowym - z każdą turą możesz wyłożyć kolejny ląd, dzięki czemu masz jej coraz więcej. Mając więcej energii, możesz niszczyć przeciwnika za pomocą silniejszych stworów i potężniejszych zaklęć. I wszystko by było dobrze, gdyby nie fakt, że przeciwnik ma takie same możliwości.



Gracze mają do wyboru karty w pięciu kolorach - białym, czarnym, niebieskim, zielonym i czerwonym. To, jakich kart użyjesz, zależy od preferowanej strategii, jak również od twojego charakteru - np. osoby spokojne, o umyśle analitycznym będą zapewne preferować kolor niebieski - mają tu do wyboru wiele czarów umożliwiających zwycięstwo przez kontrolę placu boju i kontrowanie zamierzeń przeciwnika. Gracze niecierpliwi i energiczni wybiorą raczej kolor czerwony, za jego pomocą można zabić przeciwnika zanim wymówi on słowo „kontrola".



Do gry uzywa się co najmniej 60-cio kartowej talii. Użycie w niej takich czy innych kart sposród setek dostępnych, zalezy tylko od twojej inwencji. Do talii mozna włożyć nieograniczoną ilosc kart, jednak większosć graczy trzyma się minimalnej dozwolonej liczby - im mniejsza talia tym większą masz kontrolę nad prawdopodobienstwem dojscia konkretnej karty czy układu. I tu kolejny, wielki plus MtG: tutaj swoj oręż mozesz nosić w kieszeni (hehe) i w kazdej chwili uzyc go przeciwko przypadkowo napotkanemu przeciwnikowi lub przeciwniczce - na dobrą sprawę wystarczy kawałek miejsca do rozłozenia kart.

Na początek kupuje się grę wprowadzającą dla dwoch graczy (oficjalnie nazywa się to Osma Edycja - Zestaw Wprowadzający), dzięki ktorej mozna oswoić się łatwo z zasadami i stoczyć z kolegą swoje pierwsze potyczki. Taki zestaw zawiera dwie złozone do gry talie i wszystko, co potrzebne, by zacząć - w tym dwie instrukcje i przewodnik po twojej pierwszej grze. Prawdziwa magia zaczyna się, kiedy zaczniesz ulepszac swoją talię za pomocą innych zestawow - karty do Magica mozna rowniez zakupić w postaci boosterow (15 losowych kart) oraz starterow (75 losowych kart, w tym 30 lądow).

Ale do rzeczy: kiedy więc nauczyłem się już jako tako trzymac karty, tak, zeby mi z rąk nie wypadały (wazny element, o ktorym nie wspomniałem wczesniej), wypadki potoczyły się szybko, po opanowaniu wraz ze znajomymi podstawowych zasad „prawdziwej" gry i kilkunastu nocach spędzonych na wspolnym graniu, najtwardsi, najodwazniejsi i najprzystojniejsi (ok., zapędziłem się) z nas odwazyli się sprobowac swoich sił w prawdziwym turnieju. Za namową bardziej doswiadczonych kolegow na swoj pierwszy oficjalny (czyli liczący się do międzynarodowych rankingow) turniej wybralismy Prerelease, czyli turniej przedpremierowy. Jesli chcesz rozpocząć swoją przygodę z oficjalnymi turniejami jest to bardzo dobry wybor. Pierwszym tego powodem jest łagodne sędziowanie (sędziowie tłumaczą tu wszystko krok po kroku i wykazują daleko posuniętą wyrozumiałosc ze względu na duzą ilosc początkujących graczy). Poza tym turnieje przedpremierowe to najbardziej popularny sposob zaczynania przygody z Magikiem, więc na takim turnieju spotkasz wielu sobie podobnych osobników. Jeśli uważasz, ze jeszcze za wczesnie, by zagrać, możesz się udać na Prerelease w roli widza. Informację o datach i adresach najblizszych turniejow (oraz kilku innych tematach poruszanych w tym artykule) znajdziesz na www.isa.pl/magic. Na niektórych turniejach przebiegły i żądny zysku organizator da ci możliwosc nabycia Gry Wprowadzającej - w koncu zanim i ty za kilka lat zaczniesz pisać pamiętniki i ze wzruszeniem wspominać swoje początki, nie zawadzi nauczyc się grać.





W moim wypadku od tej pięknej chwili minęło 8 długich lat fascynacji Magikiem, z czego przez pięc ostatnich przyszło mi się zajmować grą zorganizowaną w Polsce.

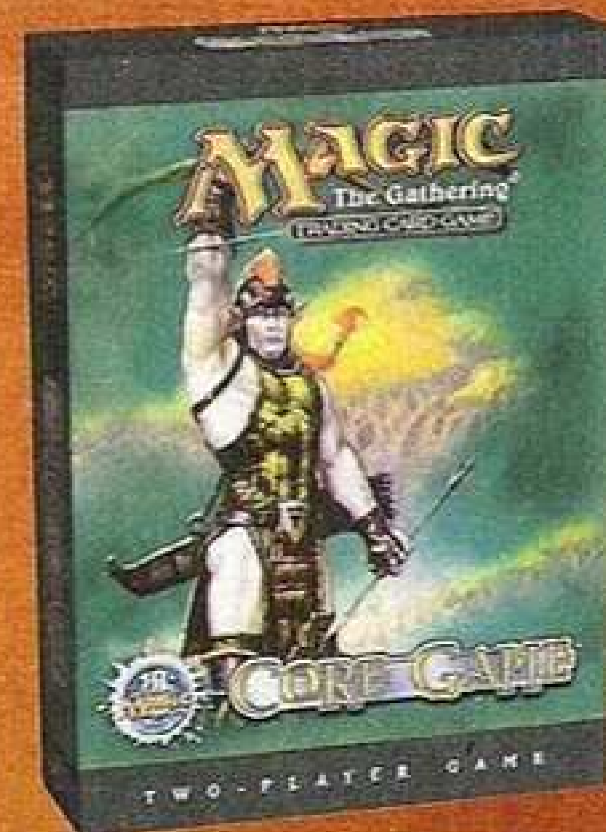
Dzisiaj i ja jestem dziadkiem,

a Magic jakoś się nie starzeje. MtG w Polsce to około 30.000 graczy (z czego ponad 7000 to członkowie DCI). W naszym kraju odbywa się ponad 1000 oficjalnych turniejow rocznie. W kazdym Prerelease bierze udział kilkuset graczy z całej Polski. W Magica grają młodzi i starzy, a jedyne ograniczenie stanowi wyobraźnia. Na swiecie wciąż nowi grający przechodzą na zawodowstwo, coraz lepiej utrzymując się z grania, a Wizardzi, jak za starych dobrych czasów, nie nadążają z drukiem kart.

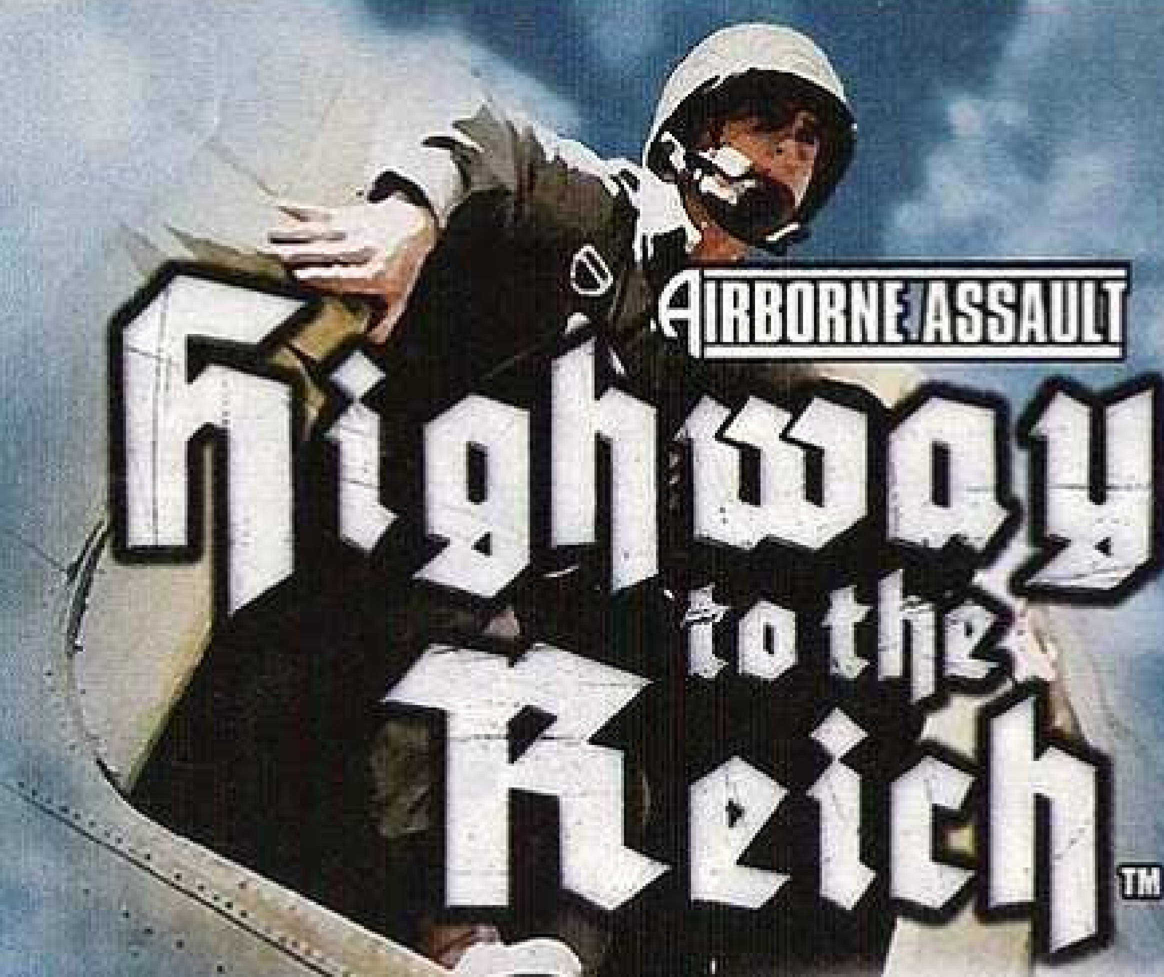
Chyba najwyzszy czas, by przybliżyc to zjawisko fanom gier w ogólnosci. Niniejszym artykułem chciałbym otworzyć cykl, w ktorym opowiem wam nie tylko o fenomenie Magica w Polsce, ale także o tysiącach mozliwosci jakie daje Organized Play, czyli gra zorganizowana, poniewaz zbieranie kart ulubionych rysowników, czy potyczki z rodzeństwem w domowym zaciszu to tylko drobna częśc tego, co mozna robic w „Magicznym" swiecie. Na razie, jak na dziadka przystało, zakonczę tę opowiesc morałem: kiedy następnym razem dopadnie cię ochota na sprzątanie - nie walcz z tym, to moze być przeznaczenie. Z następnego odcinka dowiecie się, jak zaaplikowac kotu tabletkę, co ciekawego mozna robic w sklepie sprzedającym Magica, oraz tego, gdzie go mozna znaleźć (sklep oczywiście, nie kota).

Marcel Zaborski





Z tym kuponem możesz nabyć Zestaw
Wprowadzający do Ósmej Edycji w jednym
z biorących udział w promocji sklepów w
wyjątkowej cenie 39 zł.
Lista sklepów -
www.isa.pl/magic
lub (22) 846 79 25



O jeden most za daleko? Niekoniecznie! Teraz ty dowodzisz, więc wszystko może się potoczyć inaczej...


Wbrew pozorom, takie gry potrafią niezłemsko wciągnąć. Trzeba się tylko przełamać!


Dla przeciętnego gracza wygląda to paskudnie. Fana strategii gra powala oprawą

Mamy gry strategiczne i gry wojenne. Te pierwsze, wbrew nazwie, przeznaczone są dla wszystkich, a te drugie wyłącznie dla prawdziwych strategów. Głębia rozgrywki, poziom komplikacji, wierność w oddaniu pola bitwy – oto, co różni te dwa gatunki.

HIGHWAY TO THE REICH jest grą wojenną pełną gębą. Nie zobaczysz w niej czołgów strzelających do siebie przez pięć minut, aż się jeden rozpuknie, nie ujrzysz też małego ludka niszczącego z pistoletu wielkiego Tygrysa. Mapa wygląda jak sztabówka: to umowne symbole jednostek i płaska topografia terenu. Kierujesz wojskiem, wydając dokładne rozkazy, ale nie widzisz starcia. Wiesz za to, kto dowodzi każdym oddziałem, ile dokładnie amunicji zostało twoim ludziom, znasz ich morale i sukcesy. Widzisz na własne oczy, jak przebiegała bitwa o Arnhem, czyli operacja Market-Garden. Dowiadujesz się też, jak mogłaby się skończyć, gdyby przebiegała inaczej. Nie musisz się trzymać historii, choć pokonanie Niemców broniących mostów na Renie nie należy do prostych.

Nie bój się, nie będzie tak źle. Gra jest skomplikowana, ale do łyknięcia przy odrobinie wysiłku. Oprawa graficzna jest miła dla oka, interfejs wygodny i łatwy w obsłudze, a wszystko przejrzyste i wyraźne – połapiesz się co i jak już po kilku... godzinach grania. A potem będzie ich przed tobą jeszcze kilkadziesiąt, jeżeli nie kilkaset – bo zawsze możesz dany scenariusz rozegrać co najmniej kilka razy albo spróbować swych sił w Multiplayerze.

Jeżeli tylko nie liczysz na fajerwerki i ostrą akcję, a przy tym interesujesz się II wojną światową, jest to gra dla ciebie. Trudna, wymagająca, przypominająca nieco szachy. Łatwo nauczyć się jej zasad, ale ciężko zostać mistrzem. Krótko mówiąc, HTTR to jedna z najlepszych gier wojennych ostatnich lat.

AA: Highway to the Reich — **5+**
Strategia
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 400 MB HDD
- cena 49.99$
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Panther Games / Matrix Games**
- www.highwaytothereich.com

+ Realizm, grafika i... tylko dla twardzieli
– No... tylko dla twardzieli

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 6

Strategia z krwi i kości, żaden tam farbowany PANZERS... **Wciąga, ale trzeba nieraz zacisnąć zęby**

FIRESTARTER

Rywal PAINKILLERA? Niestety, nie do końca. Źle nie jest, ale...

Ruskie to jednak tęgi pomyślunek mają. A to atomowy budzik wynajdą, a to klej nielepiący wymyślą, a to fajną multiplayerową strzelankę bez obsługi trybu sieciowego sklecą. Nic, tylko chylić czoła przed ich geniuszem.

FIRESTARTER jest doskonałym przykładem kompletnej bezmyślności, ale w bardzo dobrym opakowaniu. Wchodzisz do wirtualnej rzeczywistości, by walczyć z chorymi tworami wyobraźni programistów – jakiś turniej to jest podobno, czy coś w ten deseń. Na kilkunastu pogrupowanych tematycznie mapach biegasz z bronią w łapie i kosisz bez jakiegoś widocznego powodu coraz to nowe i mnożące się jak bakterie zastępy wrogów. Ów brak motywu wcale ci nie przeszkadza, bo zabawa jest przednia. Herosa wybierzesz sobie spośród kilku twardzieli różniących się współczynnikami, które mają znaczenie w samej rozgrywce. Kasujesz kolesi, awansujesz na kolejne poziomy, uczysz się fajnych umiejętności, dostajesz do łapy oryginalny sprzęt... Ładnie jest.

Klimatyczna muzyczka przygrywa masakrze, graficzka nie powala, ale cieszy zmęczone oczęta, a mózg pracuje na zwiększonych obrotach. Nie dość, że tych sukinkotów jest cała masa, to jeszcze polują na ciebie jak wytrawni rzeźnicy na zbiegłego tucznika...



Ostatecznie czujesz się, jakbyś grał w tryb singlowy do UNREAL TOURNAMENT, taką wprawkę do Multi. Choć jest byczo, to jednak chciałbyś sobie też pograć w Sieci i postrzelać do kogoś naprawdę kumatego. I co? I nico. Ruskie zapomnieli o czymś takim jak połączenie z Netem. Fatalnie. Jak skrzykniesz kumpli, to pogracie po LAN'ie w jakiejś kafejce i tyle. Tęgi pomyślunek, nie ma co...


Rampy i podesty, trochę pstrokacizny. QUAKE 3 ARENA się przypomina...

Firestarter — **4**
Shooter
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD
- cena 9.90$
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Russobit-M / GSC Gameworld**
- www.firestarter-game.com

+ Fajne pomysły, ostra akcja i wredni przeciwnicy
– Multi tylko przez LAN i taka sobie grafika

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Rosyjska gra pomyślana jako strzelanka multiplayerowa, w którą nie da się grać w Necie. **Mocne!**

Tekst: Sławek „Keyser Soze” Serafin

EA SPORTS TIGER WOODS PGA TOUR 2005

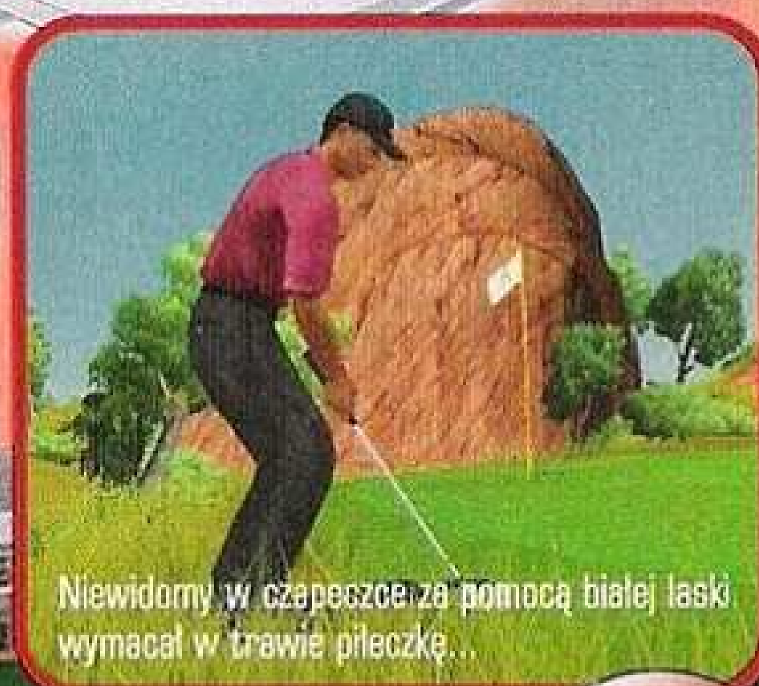
Seria TIGER WOODS PGA TOUR nosi zaszczytne miano najlepszego pecetowego symulatora pola golfowego. Najnowsza edycja podtrzymuje ów trend, choć w Polsce sukcesu raczej nie odniesie. Rodzime ziomki kija używają do bicia ludzi, a piłkę mogą co najwyżej skopać...

W porównaniu z odsłoną 2004 niewiele się zmieniło. Zasady gry z oczywistych powodów są wciąż takie same – gracz łazi po gigantycznym trawniku i zalicza kolejne dołki. Rywalizuje ze swoimi własnymi rekordami bądź z wirtualnymi zawodnikami. Wśród nich pojawia się aż 15 zawodowców znanych z niezwykle nudnych relacji telewizyjnych, jakimi katuje nas NBC. Kim są ci goście? To tak niesamowicie sławni osobnicy jak John Daly, Vijay Singh, Charles Howell III, Notah Begay III oraz Jesper Parnevik. Słyszał ktoś o nich? No więc właśnie... Ja też ich nie znam. Paru kojarzę, ale przede wszystkim z gier. Tymczasem chłopcy zarabiają przecież krocie i mają miliony fanów.


Dostać takim kijem przez łeb... To musi naprawdę boleć!

Autorzy gry przygotowali komplet pól golfowych (Beach Golf Links, St Andrews Links, Sawgrass, Emerald Dragon), wiernie odwzorowując te istniejące w rzeczywistości. Pozwolili jednak na zmiany – każdy może zabawić się teraz w małego konstruktora, wypiętrzyć jakąś łachę, przesunąć bunkier, przestawić dołek, green i fringe. Wśród zalet gry wymienić też trzeba bardzo ładną, realistyczną grafikę oraz nowy, dość wygodny system uderzeń, bardzo intuicyjny i dający nieźle rezultaty. Plusem programu jest też cała masa opcji, niezła oprawa dźwiękowa i stosunkowo niewysokie minimalne wymagania sprzętowe.

Electronic Arts od lat dba o jakość swoich programów golfowych. TIGER WOODS PGA TOUR 2005 trzyma ów wysoki poziom i to nie tylko dlatego, że Konami golfem się tak na poważnie nie zainteresowało...


Niewidomy w czepeczce ze pomocą białej laski wymacał w trawie piłeczkę...

Trudne życie golfisty

Tiger Woods należy do najlepiej zarabiających sportowców na świecie – co roku jego konto zwiększa się o około 100 mln dolarów. Wydawać by się mogło, że jego życie usłane jest różami. Niestety... W czasie jednego meczu zawodnik musi przejść nieraz i 10 kilometrów, bo korzystanie z wózków jest przez wielu kibiców źle widziane. W dodatku powinien opanować tysiące skomplikowanych i trudnych do zapamiętania nazw. Ot, rodzaje putterów i samych puttów, czyli kijów do bicia kuli na greenie: mallet, yips, gimmie, tap-in, lag, snake, twitch, texas wedge. To jak, jesteś tam jeszcze?

Skoro tak, wybierz się na trening. Roczna (de facto wiosenno-letnia) karta klubowa na torze w warszawskim Wilanowie kosztuje 2000 złotych i obejmuje driving range, putting green, sand bunker i chipping green. Sprzęt niezbyt dobrej firmy, składający się z 9 żelaz, 3 woodów, puttera, torby i wózka, kosztuje kolejny tysiąc złotych. A przecież trzeba jeszcze przepuścić fortunę na ciuchy i dobrych trenerów, no i kawkę w restauracji po zaliczeniu wszystkich dołków...

Tiger Woods PGA Tour 2005 — **5**

Sportowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 129.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **EA RedWoods Shores / EA Polska**
- www.ea.pl

+ Świetna grafika, mnóstwo opcji, przyjemna rozgrywka
– Golf? Chodzi o samochód czy sweterek ciasny na szyi?

Grafika 5 · Dźwięk 5 · Frajda 5

Świetny symulator wybitnie elitarnego sportu. W Polsce mało kto bawi się tak w realu. Pozostaje komputer...

muchtrix bracia muchowsk'y

4:30 rano, głęboki sen. Nagle, gdzieś jakby z zaświatów dociera do ciebie ten okropny dźwięk ... bzzz, bzzz, bzzz. Czujesz, że coś chodzi ci po nosie. Jasny gwint, to znowu ta uparta mucha, która kręciła się wokół lampy, gdy kładłeś się spać. Zrywasz się, uzbrajasz swą dłoń w laczek, no i ... klaps, mokra plama na ścianie. Uff, teraz spokojnie możesz wtulić się w poduszkę.




Oto, co czeka nas, gdy lodowaty wiatr z północy wygna jesień do ciepłych krajów...

Tak właśnie większość z nas traktuje muchy – przynajmniej ci, którzy nie grali w MUCHTRIX – BRACIA MUCHOWSK'Y...

Tytułowi bracia na co dzień pracują w oddziale muszego komando. Ich zadaniem jest uwolnienie wszystkich much z rąk kosmicznych oprawców. Ma im w tym pomóc uzbrojony po zęby robot.

Fabuła jest zakręcona jak włosy Mongoła, ale nie o to chodzi. MUCHTRIX to platformówka i dlatego nie fabuła jest tu ważna. Liczy się dobra zabawa. A tej z pewnością nie brakuje.

Muzyka i dźwięk są miłe dla ucha i idealnie pasują do klimatu gry. Do grafiki też nie można mieć zastrzeżeń, choć ci, którzy wolą stonowane kolory, będą pewnie innego zdania. Tytuł nie należy do tych, z którymi można spędzić najbliższe półrocze, tym bardziej, że poszczególnych poziomów mogłoby być nieco więcej. Ale jedno jest pewne – MUCHTRIX wciągnie cię na tyle, że nie odpuścisz, dopóki nie uwolnisz wszystkich skrzydlatych owadów.

Muchtrix: Bracia Muchowsk'y — **4-**

Platformówka

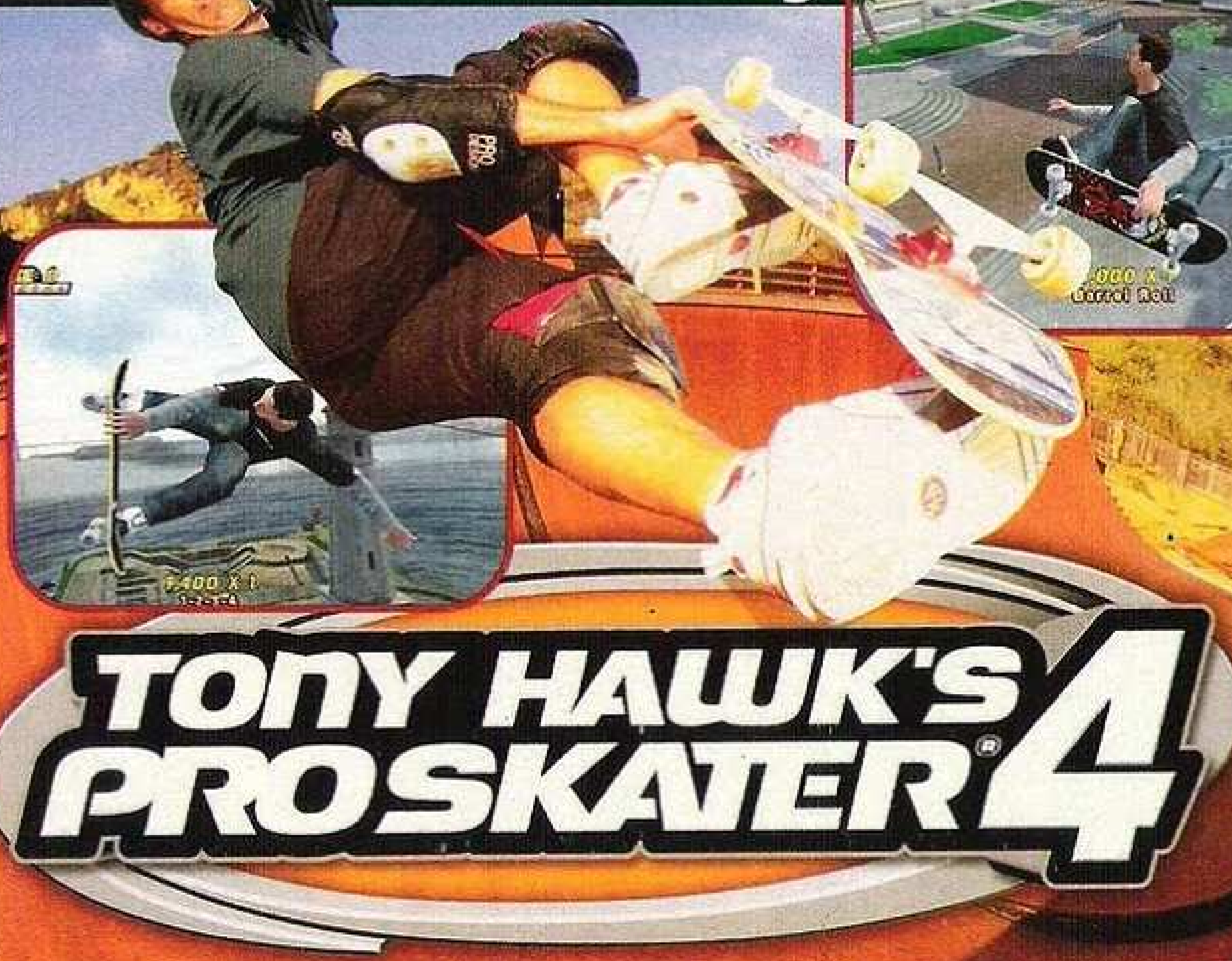
- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 300 MHz, 32 MB RAM
- cena 29.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Alawar / Arjaloc**
- www.arjaloc.com

+ Kolorowa grafika, prosta i dobra zabawa
– Gra mogłaby być dłuższa, mały asortyment broni

Grafika 4 · Dźwięk 3 · Frajda 4

Gra na czwórkę. Jeśli lubisz dobrze się bawić, nie wytężając przy tym umysłu, właśnie znalazłeś coś dla siebie

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski, Michał „Joel" Zacharzewski



Tony Hawk's Pro Skater 4



Mistrz deskorolki długo wymykał się polskim dystrybutorom i dopiero w rok po zachodniej premierze zdołał wytargować niską cenę. Wtedy też spakował manatki i zarzuciwszy bagaż na plecy, wyprawił się do naszego kraju. Na lotnisku powitała go firma CD Projekt oraz tacy wykonawcy jak Tede, Fisz, Tymon, Mezo i Sweet Noise. Fanów skocznej, zachodniej muzyki pragnę uspokoić – Offspring, System of a Down i Run DMC nie zostali z programu wykasowani.

Jeśli kochasz zręcznościówki, gra na pewno ci się spodoba. Pokierujesz w niej skejtem, bryjąc po kilkunastu nieźle zaprojektowanych lokacjach (ulice San Francisco, Londynu i Chicago, poza tym zoo i wesołe miasteczko). Będziesz krzesał triki, skacząc po rampach, barierkach, krawężnikach i podestach. W trybie kariery wykonasz zlecenia majętnych barszczaków i za nie kupisz nowy sprzęt. Dla maniaków przewidziano nawet tryb sieciowy! Więcej informacji o grze znajdziesz w CLICKU! z grudnia 2003 roku, str. 50.

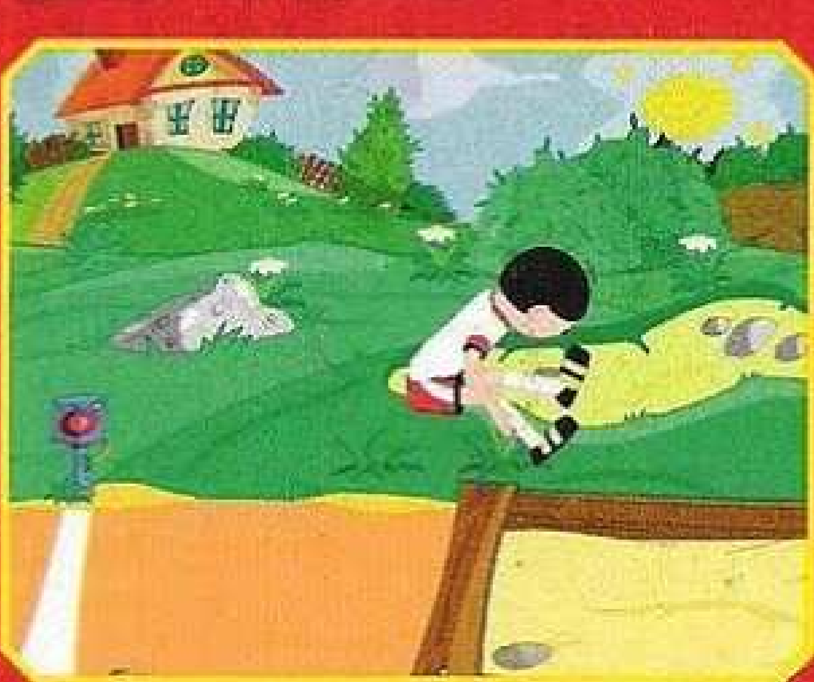
- Procesor 800 MHz, 256 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. CD Projekt

5-

Olimpiada Letnia – Bolek i Lolek



Olimpiada w Atenach pokazała, że ruch olimpijski już dawno nie żyje. Udowodniła też, że profesjonalny sport leży na łożu śmierci i raczej się nie podniesie. Sportowcy mimo zakazów wciąż się koksują, organizatorzy zawodzą na całego, a sędziowie ośmieszają i siebie, i zawodników. Trumna z napisem „sport olimpijski" czeka tym samym na wkład i skrzypi mu wiekiem z daleka.



Na szczęście gra BOLEK I LOLEK: OLIMPIADA LETNIA stoi na pudle, na którym rozdają medale. Zawiera bowiem 14 konkurencji sportowych, od biegów na różne dystanse, przez skoki w dal i o tyczce, na wyścigach kajaków skończywszy. Większość dyscyplin wymaga szybkiego wciskania strzałek oraz wspomagania się klawiszem akcji. Wbrew pozorom to wciąga, zwłaszcza że grać można nawet i w osiem osób na jednym komputerze, oczywiście po kolei.

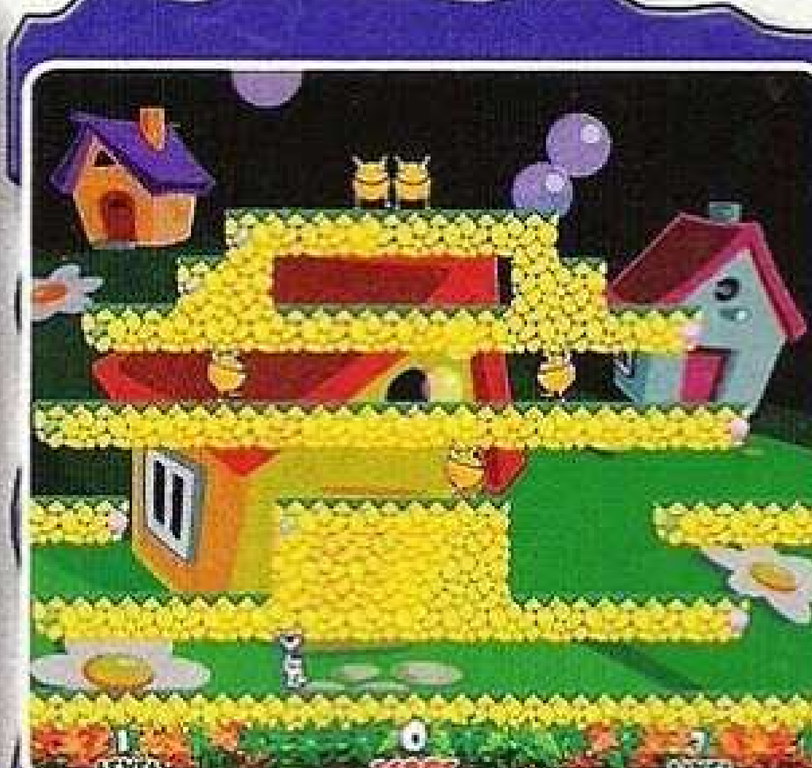
W programie można sterować postaciami takimi jak Bolek, Lolek i Tola. Prosta grafika przypomina tę ze znanego filmu animowanego, zaś lektorzy objaśniający zasady zabawy wypadają bardzo przyzwoicie. Razi jedynie nieco zbyt skomplikowane menu. Może nie jest to tak udana pozycja jak prześmieszne REKSIO I CZARODZIEJE, ale i tak dzieciakom się spodoba bardziej niż skoki synchroniczne do wody, jakie jeszcze niedawno serwowała telewizja.



- Procesor 200 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 29.99 zł; Dystr. Aidem Media

4

Snowy





Misiu polarny zabalował i gdy się ocknął, zobaczył przed swym czerwonym nochalem mocne, stalowe kraty. Czyżby schlał się i naubliżał fokom po pijaku? A może pomylił igloo z samicą? Kto go tam wie... Ważne, że futrzak musi teraz wrócić do domu, do przepięknej i wiecznie słonecznej Arktyki. Oczywiście oczekuje pomocy, za którą to – bezczelny! – każe sobie zapłacić. Po dychu od sztuki!

SNOWY to dwuwymiarowa platformówka dla dzieci, przypominająca nieco przygody kota ANEMONE czy klasyczne zręcznościówki w stylu MARIO BROS. Gracz wędruje przez kilkadziesiąt pełnoekranowych plansz, na których roi się od złych psów, głupich żab i innych przeszkadzajek. Steruje niewielkim białym misiem, który doskonale skacze i świetnie ciska śnieżkami. Gdy kilkukrotnie trafi nimi przeciwnika, ów zamienia się w bryłę lodu, którą można wykopać w przestrzeń. Autorów programu stać było jeszcze na wymyślenie kilku bonusów, takich jak przyspieszacz czy większy zasięg. Cała reszta to już schematy zerżnięte ze schematów...

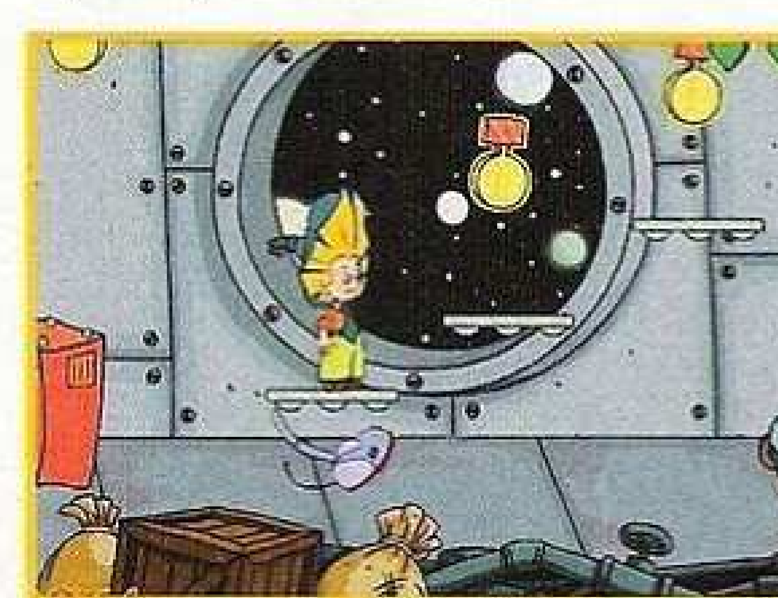
- Procesor 300 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 9.90 zł; Dystr. Softplanet

3

Zrób sobie grę!

Dawno, dawno temu każdy komputer miał wbudowany język programowania, zaś młode chłopaki – nawet i dziesięciolatki – rzeźbiły w BASIC'u i PASCAL'u całkiem sympatyczne gierki. Potem nadeszła era programów taki jak GAMES FACTORY czy KLIK & PLAY. Umożliwiały one złożenie prostej zręcznościówki z gotowych elementów graficznych oraz zaprogramowanie prostej Sztucznej Inteligencji.

ZRÓBMY GRĘ to narzędzie do tworzenia zręcznościówek. Prócz sześciu przykładowych gierek zawiera spory zestaw teł, przeciwników, platform i pułapek, z których składa się plansze. Główny bohater wędruje po nich, starając się dotrzeć do konkretnego punktu. Sam program ze względu na oryginalność zasługuje na uwagę dzieciaków (do których jest adresowany). Uczy logicznego myślenia, planowania i kreatywności.



- Procesor 400 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 39.90 zł; Dystr. LK Avalon

4

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Tajemnica udanych zdjęć

Masz cyfrówkę? Pora nauczyć się robić nią zdjęcia, a nie tylko wciskać spust migawki...



Część aparatów niestety nie pozwala na żadną kontrolę procesu naświetlania zdjęcia – po prostu naciskasz spust i robisz fotkę. W takim wypadku aparat uśrednia wartość przesłony i czasu. Programy tematyczne pozwalają na zmianę tych parametrów, ale tylko tak, jak ustawił to producent w oprogramowaniu aparatu. W momencie, gdy ustawisz program do zdjęć sportowych, aparat będzie preferował krótkie czasy i do nich dobierał odpowiednią przesłonę. W przypadku tematu krajobrazowego aparat będzie preferował duże wartości przesłony, aby uzyskać jak największą głębię ostrości. Oczywiście najwięcej możliwości daje ręczne ustawianie zarówno czasu, jak i wielkości przesłony. Niestety aparaty, które posiadają możliwość ręcznego dobierania tych parametrów, są zazwyczaj drogie...

Ostrość

Nie ma nic gorszego niż fotki, na których niewiele widać, bo są... nieostre. Większość współczesnych aparatów ustawia ostrość za pomocą systemu AF (Auto Focus). Czasami potrafi on zdziałać cuda nawet w dość słabo oświetlonych miejscach. Nowoczesne systemy AF potrafią też śledzić szybko poruszające się obiekty, co przydaje się przy robieniu np. zdjęć sportowych. Niestety, nawet najlepszy AF nie pomoże, gdy czas naświetlania jest na tyle długi, że fotograf nie zdoła utrzymać aparatu w bezruchu. Część cyfrówek może wtedy pokazać ostrzeżenie o zbyt długim czasie ekspozycji, inne po prostu zrobią nieostre zdjęcie.

W takiej sytuacji masz dwa wyjścia: albo montujesz aparat na statywie, albo ustawiasz mniejszą przesłonę (o ile to możliwe). W przypadku braku statywu, oprzyj łokcie na czymś stabilnym i postaraj się trzymać aparat nieruchomo.

Światło

Najładniejsze zdjęcia wychodzą oczywiście w pogodny, słoneczny dzień. Im mniej światła, tym kolory fotek będą mniej żywe, mogą pojawić się także problemy z ostrością. Aby poprawić warunki oświetleniowe, możesz skorzystać z lampy błyskowej – nie zawsze jednak da to oczekiwane efekty. Robiąc zdjęcia pamiętaj, aby w miarę możliwości nie fotografować pod światło (np. mając słońce świecące w obiektyw). Gdy nie możesz inaczej ustawić modela i aparatu, użyj lampy błyskowej, by doświetlić pierwszy plan.

Ręka, noga oraz głowa, czyli kadrowanie i kompozycja

Aparat ustawi przesłonę, dobierze do niej czas, zagwarantuje ostrość, ale żaden nie ustawi odpowiedniego kadru i nie skomponuje zdjęcia. Pamiętaj, że to ty decydujesz, co ma być tematem fotografii i jak temat ten ma zostać uchwycony.

Pierwszą wartą zapamiętania zasadą jest „zasada trójpodziału". Wyobraź sobie, że kadr podzielony jest liniami na 9 równych części. W miejscach ich przecięcia warto umieścić elementy, na które oglądający ma zwrócić uwagę **(1)**. Oko widza naturalnie szuka tych punktów i jeśli coś ciekawego jest tam umieszczone, zatrzyma się na nich. Jeśli fotografujesz krajobraz i widz ma zwrócić uwagę na niebo, umieść horyzont wzdłuż dolnej linii. Jeśli niebo jest mało interesujące, ustaw widnokrąg na linii górnej.

Obiekty przemieszczające się w czasie fotografowania ustawiaj w kadrze tak, aby miały miejsce przed sobą. Pozwala to na powiększenie wrażenia ruchu. W takim wypadku fotografowany obiekt nie ucieka „poza zdjęcie" **(2)**.

Gdy fotografujesz kogoś patrzącego w prawo, zostaw trochę miejsca w kadrze po prawej stronie, tak aby patrzący nie spoglądał bezpośrednio poza kadr. Gdy fotografujesz postać **(3)**, nie ucinaj głów ani kończyn (chyba że to ktoś, kogo nie lubisz;-)). Gdy na zdjęciu ma być grupa postaci, postaraj się żadnej nie obcinać – zmniejsz zbliżenie lub po prostu odsuń się od grupy.

Staraj się nie łamać tych zasad aż do czasu, gdy wejdą ci one w krew. Gdy nauczysz się je stosować odruchowo, wtedy pomyśl, czy dane ujęcie nie będzie lepiej wyglądało, gdy złamiesz zasady kompozycji.


1.


2.


3.

Warto wiedzieć...

■ Przesłona
Przesłona to otwór w obiektywie, który pozwala na regulowanie ilości światła padającego na matrycę (film) w czasie robienia zdjęcia. Im większa wartość przesłony, tym mniejszy otwór, przez który przechodzi światło. Z każdą zmianą przesłony o jedną wartość dwukrotnie zmienia się ilość światła docierającego do matrycy. Sterowanie tym parametrem pozwala na ustalenie odpowiedniej dla fotografowanego tematu głębi ostrości.

■ Czas naświetlania
W analogowych aparatach czas naświetlania to okres, w jakim otwarta jest migawka. W cyfrówkach migawki nie ma – ale jako że światło może padać na matrycę bez przerwy, „naświetlaniem" steruje procesor w aparacie. Długi czas otwarcia migawki pomaga dobrze naświetlić zdjęcia w słabych warunkach oświetleniowych, krótki pozwala na zatrzymanie akcji – „zamrożenie" fotografowanego obiektu. Oczywiście jeśli chcesz uzyskać efekt ruchu np. na zdjęciu szybko jadącego samochodu rajdowego, stosujesz dłuższy czas, aby obiekt w momencie naświetlania przemieścił się odrobinę. Uzyskasz wtedy efekt smug, pokazujący dynamikę ruchu.

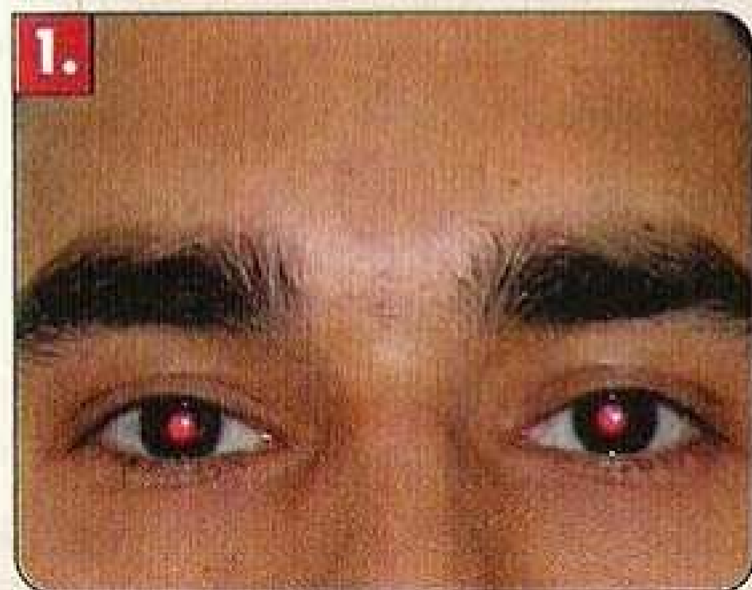
■ Przesłona i czas
Prawidłowe ustawienie tych dwóch parametrów pozwala na poprawne naświetlenie zdjęcia. W każdych warunkach oświetleniowych możemy uzyskać przynajmniej dwie kombinacje tych czynników dające prawidłowe naświetlenie. Wszystko zależy od tego, co chcesz uzyskać. Jeśli planujesz np. zamrozić krople deszczu w locie, musisz ustawić krótki czas i jednocześnie duży otwór przesłony (niska wartość). Możesz też ustawić dłuższy czas, aby krople rozmazały się w locie. Aby zdjęcie się udało, musisz ustawić większą wartość przesłony – inaczej fotografia będzie prześwietlona.

■ Głębia ostrości
Na zdjęciu ostre wyjdzie tylko to, co znajdzie się na tak zwanej płaszczyźnie ostrości. Wszystkie obiekty przed i za nią będą nieostre. Za pomocą odpowiedniego ustawienia głębi ostrości uzyskasz wiele różnych efektów. Np. gdy robisz zdjęcie portretowe, wskazane jest, aby tło było nieostre – czyli stosujesz małą głębię ostrości (ustawiasz dużą wartość przesłony). Przy zdjęciach krajobrazowych ważne jest, aby głębia była jak największa. A zatem zastosuj wtedy jak najmniejszy otwór przesłony.

■ Czułość matrycy światłoczułej
Czułość matrycy można porównać do czułości filmu w zwykłym aparacie analogowym. Im wyższa czułość, tym lepiej wychodzą zdjęcia przy słabym oświetleniu. Niestety jednocześnie wzrasta ziarnistość i kontrast na zdjęciu. Musisz dla każdych warunków wypracować odpowiednie ustawienia czułości, ponieważ w każdym modelu cyfrówki matryca ma inne parametry.

tekst: Rafał Skrzypek; zdjęcia: Rafał „Zulu" Skrzypek, Piotr Moskal, Jacek Goliatowski, Marek Janowski

O błyskaniu, czyli... zdjęcia z fleszem

1.

2.


3.


Flesz jest wyposażeniem standardowym prawie każdego aparatu. Pozwala na zrobienie zdjęcia w ciemnościach czy przy słabym świetle. Pamiętaj jednak, że nie zawsze światło lampy błyskowej sięgnie fotografowanego obiektu – doświetli tylko najbliższy plan, a reszta pozostanie czarną plamą.

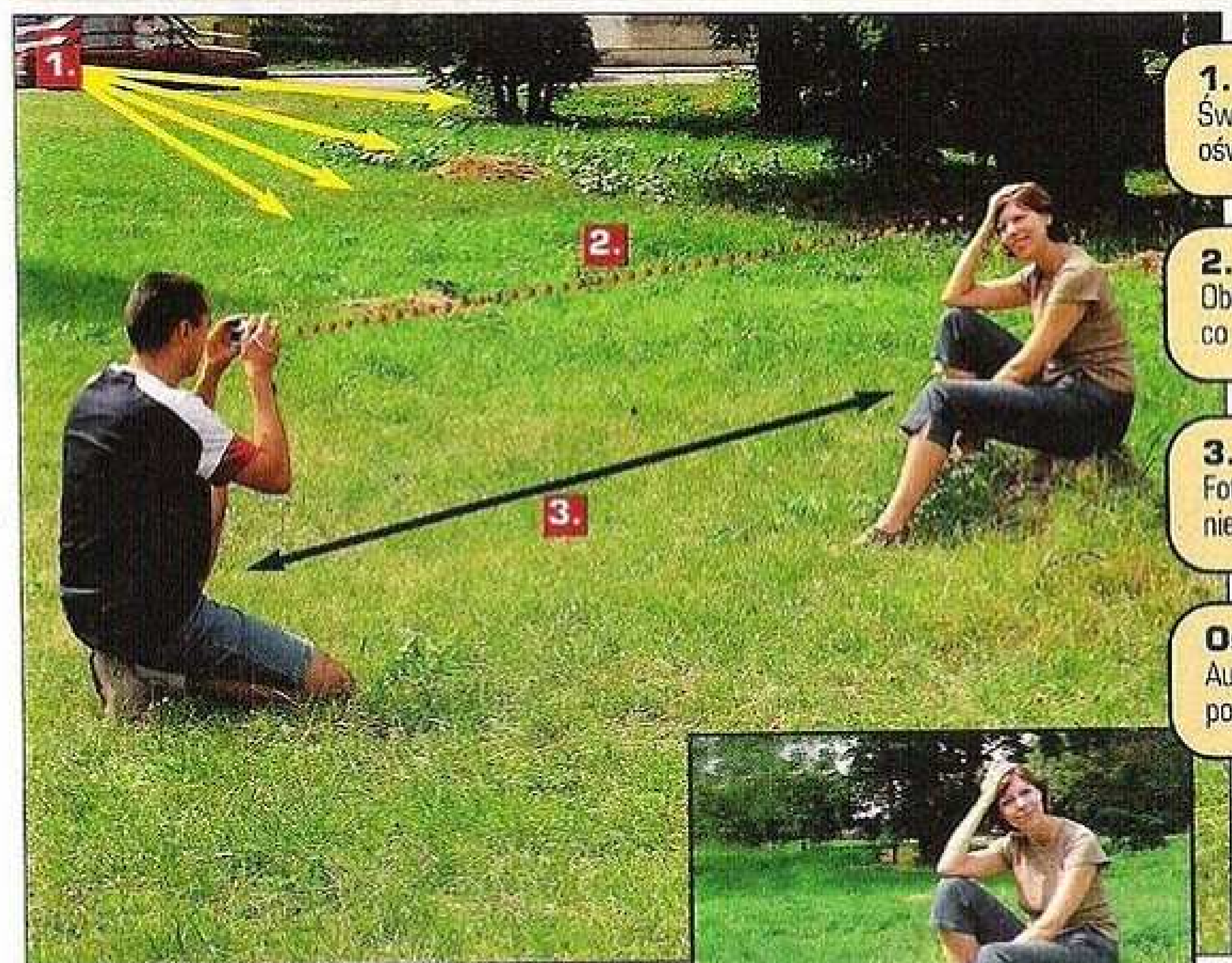
Jeśli fotografujesz postać lub twarz z bliska, uważaj na „efekt czerwonych oczu" **(1)**. W takim wypadku zawsze używaj systemów eliminujących lub ograniczających to zjawisko (najczęściej oznaczonych jako Red Eye Flash lub podobnie). Można je też wyeliminować, odsuwając lampę od osi obiektywu (o ile jest to możliwe).

Flesz nie służy tylko do robienia zdjęć nocnych. Można go używać do tak zwanego „dopalenia" zdjęć postaci stojącej w cieniu. Pozwala to na wydobycie szczegółów pierwszego planu. Gdy robisz zdjęcia pod słońce, również używaj flesza. Rozświetli on trochę postać **(2)** – jeśli tego nie zrobisz, postać fotografowana pod światło wyjdzie jak czarna plama na bardzo jasnym tle.

W ostrym świetle padającym z boku flesz pozwoli ci na złagodzenie cieni na twarzy fotografowanej osoby.

Pamiętaj też, że gdy robisz zdjęcia w pomieszczeniu i masz możliwość obrócenia głowicy lampy – zrób to! Odbite od ściany światło zostanie rozproszone i miękko oświetli obiekt.

Uważaj na siłę lampy, gdy jesteś blisko fotografowanego obiektu. Zbyt mocny błysk wypali na biało to, co chcesz uwiecznić na kliszy **(3)**.



1. Oświetlenie
Światło słoneczne pada lekko z boku, równomiernie oświetlając fotografowaną postać

2. Wysokość umieszczenia aparatu
Obiektyw aparatu trzymany jest na tej samej wysokości, co głowa fotografowanej osoby

3. Odległość od obiektu
Fotograf stoi na tyle blisko fotografowanego obiektu, że nie musi korzystać z zoomu cyfrowego

Ostrość
Auto Focus został zablokowany na fotografowanej postaci, dzięki czemu zachowana zostanie ostrość



Kadrowanie
Zasada trójpodziału w akcji. Tak właśnie powinno to wyglądać. I do tego modelka jest w całości :)

Statyw twój przyjaciel

Uważasz, że statywu używają wyłącznie profesjonaliści? Otóż nie! Ty też go używaj, gdy tylko możesz, a twoje zdjęcia zyskają pod względem technicznym. Po pierwsze, nie wyjdą nieostre, a po drugie – będziesz miał możliwość dokładnego wykadrowania zdjęcia. Statyw pozwala na użycie dłuższych czasów migawki, przy których nie zrobisz już zdjęcia „z ręki". Gdy fotografujesz z dużym zoomem, też staraj się umieścić aparat na statywie. Im większe zbliżenie, tym większa szansa na nieostre zdjęcie. Jeśli nie masz możliwości użycia statywu, stosuj większą czułość matrycy (kliszy) – skrócisz w ten sposób czas otwarcia migawki. Ten trik przyda się także, gdy oświetlenie będzie kiepskie.

Stój prosto!

No może nie zawsze prosto, ale na pewno stabilnie: Jeśli nie używasz statywu, trzymaj aparat dwoma rękami, a łokcie przyciśnij do ciała. Jeśli masz możliwość oparcia się o coś, zrób to. Będziesz miał większą pewność, że nie poruszysz aparatem przy naciskaniu spustu. Krótko mówiąc, postępuj jak snajper!

Wojna o piksele

„Mój aparat ma 4 Mega Piksele, a twój tylko 2.1" – taka wymiana zdań bardzo często nie ma sensu :). Spowodowane jest to tym, że najczęściej robione odbitki to format zbliżony do 9x13 cm i 10x15 cm. Na takiej fotografii nie da się rozróżnić, jaka matryca została zastosowana. Dopiero gdy planujesz robić większe odbitki, zastanów się nad aparatem z matrycą 6 lub 8 MP.

2.1 mpix

1.2 mpix


Przy typowych zdjęciach z wakacji ilość pikseli matrycy nie odgrywa wielkiej roli...

2.1 mpix

1.2 mpix


...jednak gdybyś chciał powiększyć zdjęcie, przyda się aparat lepszej klasy, z matrycą o większej rozdzielczości.

Nieudane zdjęcie? A można to było zrobić inaczej...

1.


2.


3.


1. Postać na zdjęciu mogłaby właściwie udawać Murzyna. Na przyszłość warto użyć lampy błyskowej i doświetlić zdjęcie.

2. Mądrzy ludzie używają trybu „sportowego" do robienia zdjęć samochodów podczas rajdu. Niemądrzy zaś podziwiają rozmyte fotki.

3. A tu dwa błędy na jednym zdjęciu. Po pierwsze, dach i domy w kadrze, po drugie – za mała głębia ostrości i rozmyte wzgórza w tle.

Odbitki z cyfrówek

Oglądanie zdjęć na ekranie komputera czasem może być bardzo niewygodne. Wyobraź sobie, że przy okazji jakiejś uroczystości rodzinnej musisz zmieścić przed monitorem kilkanaście osób... Koszmar! Poza tym nie ma to jak album ze zdjęciami, które można przeglądać w ponure jesienne dni, popijając rozgrzewającą herbatkę z sokiem malinowym.

Jak przenieść fotki na papier? Metod jest wiele, ale czasami trudno wybrać najskuteczniejszą. Najłatwiej wydrukować zdjęcia na domowej atramentówce, jednak w większości wypadków uzyskany efekt nie będzie doskonały. Jakość odbitek na pewno poprawi użycie papieru fotograficznego do drukarek atramentowych, ale i tak nie uzyskasz takiego efektu, jak w tradycyjnym laboratorium foto.

Wyższą jakość oferują specjalistyczne drukarki do zdjęć, ale trzeba za nie sporo zapłacić. Dodatkowo materiały eksploatacyjne (papier, atramenty) nie należą do najtańszych. Poza tym chyba nikt przy zdrowych zmysłach nie kupi drukarki tylko po to, aby jednorazowo wykonać 10 czy 15 odbitek!

Najlepiej więc sprawę powierzyć profesjonalistom, czyli studiu fotograficznemu. Korzystając z tej metody, otrzymasz zdjęcia, które nie różnią się zbytnio od tradycyjnych – będą równie trwałe i eleganckie.

■ Kto wykona fotki z cyfrówki?
Odbitki z nośników cyfrowych wykonują zazwyczaj większe laboratoria fotograficzne, a co gorsza, większość z nich mieści się w dużych miastach. Jeśli będziesz miał pecha, w okolicznych studiach foto nikt nie będzie chciał ci pomóc. Jeśli masz dostęp do Internetu, sprawa jest znacznie prostsza – wiele firm przyjmuje zlecenia drogą elektroniczną, a gotowe odbitki wysyła zwykłą pocztą (płacisz przy odbiorze).

■ Ile to będzie kosztowało?
Cena, jaką ci przyjdzie zapłacić za odbitki, może w zależności od punktu foto różnić się nawet o połowę! Najdroższe laboratoria liczą sobie nawet ponad 1 zł za jedno zdjęcie, jednak standardowo powinieneś spodziewać się kwoty około 70-80 groszy za odbitkę. W promocji zapłacisz nawet i 50-60 groszy za jedną fotkę (mówimy oczywiście o formacie 10x15 cm). Część firm doliczy sobie także dodatkową opłatę „za otwarcie sesji" – około 5 zł.

■ Największe sieci laboratoriów foto:

FOTOJOKER, www.fotojoker.pl
Odbiór zdjęć w jednym z salonów sieci albo przesyłką pocztową, atrakcyjne ceny, częste promocje, dobra jakość usług, wygodny serwis WWW.

ROSSMANN, www.rossmann.com.pl
Odbiór zdjęć w jednym z salonów sieci, częste promocje, niezła jakość usług, wygodny serwis WWW.

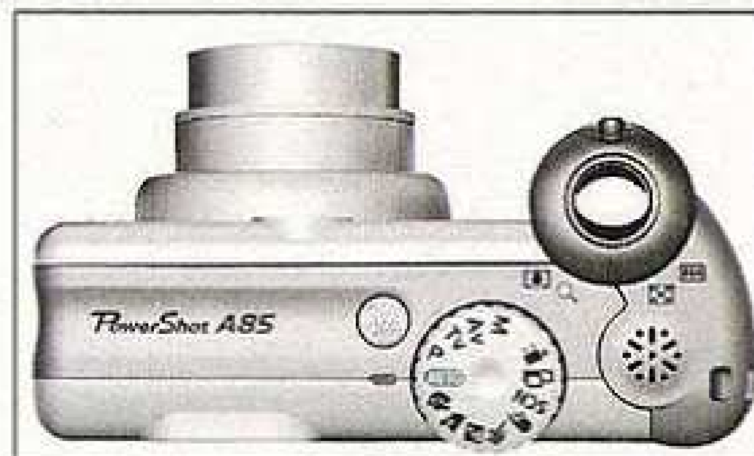
Kolejny Canon w rodzinie

PowerShot A85

Miłośnicy cyfrówek firmy Canon mogą już kupić kolejny model popularnego PowerShota. Do „rodziny" dołączył nowy, 4-megapikselowy PowerShot A85. Jest on następcą aparatu A70, jednego z najbardziej popularnych cyfrowych Canonów.



Co nowego przynosi A85? Poza udoskonaloną ergonomią i odświeżonym wyglądem, aparat posiada duży ekran LCD o przekątnej 1.8 cala, 13 trybów fotografowania (w tym specjalny tryb tematyczny z 6 predefiniowanymi scenkami do wyboru – np. zdjęcia na plaży, pod wodą, na śniegu, we wnętrzach, podczas pokazu fajerwerków oraz do zdjęć przyrodniczych), możliwość rejestracji sekwencji wideo w formacie VGA wraz z dźwiękiem, 9-punktowy inteligentny system automatycznego ustawiania ostrości AiAF oraz funkcję „Print / Share". Aparat posiada 3-krotny zoom optyczny, co w dzisiejszych czasach nie jest wielkością wzbudzającą zachwyt. Po wykorzystaniu zoomu cyfrowego możliwe stanie się przybliżenie obrazu do 11x.



Podobnie jak i w poprzednich konstrukcjach, Canon wykorzystał swój flagowy procesor DIGIC, zajmujący się kompleksowym przetwarzaniem obrazu, jego obróbką i zapisem. Mniej wprawnym użytkownikom przyda się „asystent fotografa iSAPS", analizujący aktualną ogniskową czy poziom oświetlenia i „przewidujący" typ fotografowanej sceny. W efekcie daje to szybszy pomiar ostrości, bardziej dokładną ekspozycję oraz precyzyjnie dobrany balans bieli.

| cyfrowy aparat foto PowerShot A85
| + sprzęt renomowanej marki
| – niewielki zoom optyczny
| cena brutto: 1329 złotych

tekst: DzejDżi; zdjęcia: Canon, Nikon, GP Batteries, Lexar Media, Hama, Creative, Manta, Nokia



Wszelkiej maści filtry i konwertery na obiektyw. Dzięki nim uzyskasz wiele ciekawych efektów oraz... wyczyścisz portfel do cna.



Standardowe 16 MB karty pamięci dołączane do większości aparatów nie zmieszczą zbyt wielu zdjęć. Jeśli chcesz bez stresu robić fotki, będziesz musiał kupić bardziej pojemną kartę pamięci. My polecamy na początek co najmniej 64 MB!



Aparaty cyfrowe są fajne, ale czemu pożerają tyle energii? Jeśli nie chcesz zbankrutować, zamiast baterii używaj akumulatorów. A do akumulatorów przyda się dobra ładowarka...

Bez czerwonych oczu

CoolPix 4200/5200

Chyba każdy robiący zdjęcia stresował się, widząc na fotkach paskudny „efekt czerwonych oczu", który powoduje, że członkowie rodziny i znajomi wyglądają niczym zombie. Nowa technologia sprawi, że już wkrótce zapomnisz o tym problemie!

Nowe aparaty cyfrowe Nikon COOLPIX 5200 (matryca 5 mpix) oraz COOLPIX 4200 (4 mpix) posiadają funkcję automatycznej redukcji „efektu czerwonych oczu". Rozwiązanie zastosowane przez Nikona wykrywa ten niepożądany efekt i usuwa go ze zdjęć jeszcze przed ich zapisaniem na karcie pamięci. Podobna funkcja jest także dostępna w nowym oprogramowaniu do zarządzania biblioteką zdjęć – Picture Project.

Oba aparaty mają nowy, kompaktowy obiektyw z soczewką ze szkła ED i soczewkami asferycznymi. Wszystkie przyciski sterujące zostały rozmieszczone w sposób przemyślany i logiczny, co pozwala na intuicyjną obsługę cyfrówki. Nowe cyfrówki mają też precyzyjny, wielopolowy Auto Fokus z opcją ręcznego wyboru jednego z 99 pól ostrości w trybie manualnym. Nie zabrakło opcji nagrywania filmów z dźwiękiem oraz łatwych w użyciu programów tematycznych, w tym czterech w trybie „Asystent".





| cyfrówki CoolPix 4200 i CoolPix 5200
| + sprzęt renomowanej marki
| – niewielki zoom optyczny
| cena brutto: 1657 zł i 2149 zł

Setki gier lub zabawa z DivX'ami

DVD, a może coś więcej...



cena ~ 350 zł

Microlab GK-3100 DivX

- Stacjonarny odtwarzacz DVD + DivX
- Czytane nośniki: DVD, CD, CD-R, CD-RW
- Odtwarza formaty: DVD, DVDA, SVCD, VCD, CVD, MP3, CD-DA, JPG, PICTURE CD, DivX 3.x/5.x, XVid, MPEG
- Dekoder Dolby Digital/DTS, tryb DSP-EQ
- Wyjścia: audio 5.1, VGA, S-video i AV, koncentryczne i optyczne wyjścia audio
- Obsługa 32 języków (podpisy) oraz 8 ścieżek dźwiękowych
- Brak obsługi napisów w filmach DivX

Zamierzasz kupić stacjonarny odtwarzacz DVD? Warto dokładniej przyjrzeć się temu, co oferują sklepy. Za stosunkowo niewielkie pieniądze możesz kupić model wyposażony w dodatkowe, przydatne funkcje, takie jak odtwarzanie plików MP3 i WMA, filmów DivX oraz MPEG czy... wbudowany emulator 8-bitowej konsoli do gier.

Właśnie dla graczy przeznaczony jest jeden z modeli odtwarzaczy produkowanych przez firmę Manta Multimedia. DVD 005 Gambler potrafi nie tylko odtwarzać filmy DVD oraz muzykę z płyt MP3, ale jako chyba jedyny na rynku pozwala także na zabawę grami! Tak, to nie żart. Wraz z urządzeniem dostajemy płytę CD z 300 grami, a do odtwarzacza można podłączyć 2 pady (dołączone do zestawu). Co prawda jakość gier nie wzbudza entuzjazmu – są to po prostu stare przeboje z konsol i komputerów 8-bitowych, ale pobawić się można.

Czyta MP3 i JPG, czasem odtwarza DivX i ma ponad setkę gier – oto odtwarzacz DVD!

Jeśli nie możesz żyć bez DivX'ów, powinieneś rozejrzeć się za jakimś odtwarzaczem czytającym ten format. Takich urządzeń jest na rynku coraz więcej, a jednym z tańszych jest Microlab GK-3100 DivX. Pomimo niskiej ceny, urządzenie bardzo dobrze radzi sobie z odtwarzaniem zarówno muzyki, jak i filmów. Niestety, player nie potrafi czytać napisów dołączonych do DivX'ów (subtitles) – choć taka funkcja ma być dostępna po aktualizacji oprogramowania. Co jeszcze bardziej denerwujące, sprzęt potrafi zawiesić się przy odtwarzaniu niektórych plików DivX. Na osłodę pozostaje możliwość zabawy w karaoke – Microlab ma dwa wejścia mikrofonowe, co pozwala na „występy" dwóch osób jednocześnie. W porównaniu z odtwarzaczem Manty, GK-3100 wydaje się być wykonany z lepszej jakości materiałów i sprawia solidniejsze wrażenie.



cena 325 zł

Manta DVD Gambler

- Stacjonarny odtwarzacz DVD z wbudowaną konsolą (emulatorem) do gier
- Czytane nośniki: płyty DVD, CD, CD-R, CD-RW
- Odtwarza formaty: DVD, DVDA, SVCD, VCD, CVD, MP3, CD-DA, JPG, Photo CD
- Wyjścia: audio, VGA, S-video i AV
- W zestawie gratis 2 pady oraz płyta CD z 300 grami
- Brak blokady regionalnej

WPADKI & GAFY

Błękitny bajzel w TP S.A.
Spora część klientów nadal narzeka na jakość usług i bałagan panujący u największego operatora. Abonenci dostają np. rachunki za usługi, z których nigdy w życiu nie korzystali. Jeden z naszych czytelników otrzymał rachunek za Neostradę – co ciekawe, usługa ta według TP S.A. została aktywowana... w czasie, kiedy była niedostępna w danej lokalizacji. Nielogiczne? Być może, ale nie przeszkadza to wystawiać Telekomunikacji rachunków za coś, czego nie ma od ponad pół roku! To ludzka rzecz robić w balona.

Byle nie SP2
Coraz więcej wskazuje na to, że instalacja uaktualnienia dla Windows – Service Pack 2 – dla większości użytkowników może być niemiłym przeżyciem. Co grozi żądnym nowinek i zwiększonego bezpieczeństwa? Niestabilne działanie systemu, resetowanie się sprzętu, brak możliwości korzystania z dużej części aplikacji, nowe dziury w zabezpieczeniach... A miało być tak cudownie, pięknie i bezproblemowo!

Panzers pod sąd!
Chyba jeszcze żadna premiera gry nie była tak nagłaśniana jak CODENAME: PANZERS. Dzięki prasie oraz telewizji dystrybutor zyskał darmową reklamę, o jakiej mógł tylko marzyć! Teraz grą ma się zająć... prokurator, sprawdzający, na ile tytuł fałszuje historię i na ile jest „groźna" dla graczy. Zwłaszcza tych w Niemczech, bo wersja PL została „politycznie poprawiona"...

Odtwarzacze Creative'a tanieją

Ceny w dół!

Przenośne odtwarzacze MP3 mają niewątpliwie jedną wadę: dla większości użytkowników są zbyt drogie. Tym bardziej cieszą więc wszelkie obniżki cen. Ostatnio do grona firm przyjaznych dla portfeli dołączył Creative, ogłaszając obniżkę rekomendowanych cen detalicznych na wybrane modele odtwarzaczy MP3. Niestety, w Polsce potanieją tylko najdroższe odtwarzacze wyposażone w dysk twardy – zgodnie z zapowiedziami będą kosztowały od 7% nawet do 30% mniej. I tak za najdroższy model Creative Jukebox Zen Xtra 60 GB przyjdzie zapłacić 1799 zł, a za Creative Jukebox Zen Xtra 30 GB firma skasuje 1149 zł. Najnowszy Zen Touch z dyskiem 20 GB kosztować będzie 1399 zł. No cóż, nadal jest to dość dużo i niewiele osób będzie mogło pozwolić sobie na zakup...





przenośne odtwarzacze MP3
wersja 60 GB – 1799 zł
wersja 30 GB – 1149 zł
wersja 20 GB – 1399 zł

Czym dzwonić?

Nowe Nokie

Miesiąc bez nowej premiery komórkowej Nokii miesiącem straconym! Aby więc być wiernym tradycji, przedstawiamy kolejne dwa modele komórek tego uznanego producenta.



NOKIA 2600

Na początek Nokia 2650, posiadająca atrakcyjną rozkładaną obudowę, kolorowy wyświetlacz, przeglądarkę WWW, obsługę wiadomości MMS oraz gry i aplikacje Java. Oto naprawdę elegancki i do tego niedrogi telefon, który spodoba się szerokiej grupie użytkowników! Tym, co na pewno wzbudzi szeroki uśmiech, jest możliwość powiadamiania o nadchodzących połączeniach i wiadomościach nie tylko przy użyciu polifonicznych dzwonków (format MIDI), ale i migających diod LED na obudowie telefonu.

Nokia 2600 to idealny telefon dla początkujących użytkowników. Aparat posiada kolorowy wyświetlacz, polifoniczne dźwięki dzwonka (format MIDI) i bogaty zestaw funkcji. Nokia 2600 posiada wbudowany arkusz kalkulacyjny, bazę danych kontaktów i kalendarz – elementy, które mogą się przydać wielu użytkownikom. A chwilę relaksu zapewnią zainstalowane w komórce gry.



NOKIA 2650

O czym szumi w Sieci

Service Pack 2 też dziurawy?

Mimo że najnowszy zbiór poprawek do Windows XP nie doczekał się oficjalnej premiery, już znaleźli się chętni do... wyszukiwania dziur w SP 2. Jedna z niemieckich firm zajmujących się bezpieczeństwem wysłała nawet do Microsoftu specjalny raport, w którym informuje koncern o znalezionych niedoróbkach. Specjaliści są pewni, że uaktualnienie zawiera poważne błędy, które w krótkim czasie zostaną wykryte i wykorzystane przez hakerów.

Wirus to czy nie...

Posiadacze komórek z systemem operacyjnym Symbian Series 60, chcąc pobawić się grami, muszą być wyjątkowo ostrożni! Instalacja pochodzącego z nielegalnego źródła oprogramowania może okazać się kosztowna – w Sieci pojawiła się gra MOSQUITO v2.0, która... bez wiedzy użytkownika rozsyła drogie SMS'y. Znawcy cały czas się sprzeczają, czy aplikacja jest wirusem, czy też nie – faktem pozostaje jednak, że po dłuższej zabawie można przeżyć szok, oglądając... kwotę do zapłacenia na rachunku.

Bezpieczni przez 20 minut

Z najnowszych badań nad bezpieczeństwem sieciowym wynika, że... każdy, kto zainstalował nowy system na PC i aktualizuje jego składniki przez Internet, zostanie zaatakowany z Sieci, zanim zdąży zabezpieczyć komputer. Wystarczy bowiem średnio 20 minut, aby stać się celem ataku hakerów lub wirusów – tymczasem pobieranie i instalacja niezbędnych łatek trwa znacznie dłużej. Jaki z tego wniosek? Aby zaktualizować oprogramowanie na twoim PC potrzebujesz... drugiego komputera podłączonego do Sieci.

Rok czekania na Netscape'a

Po ponad roku oczekiwanie użytkownicy przeglądarki Netscape doczekali się nowej odsłony programu. W wersji 7.2 usunięto parę zauważonych we wcześniejszym wydaniu błędów oraz nieznacznie poprawiono funkcjonalność aplikacji, między innymi wprowadzając moduł do zarządzania hasłami. Według zapowiedzi producenta, America OnLine, na nowym Netscapie także strony WWW powinny wczytywać się trochę szybciej...

I znowu o Service Pack 2...

Microsoft opublikował listę oprogramowania, które może mieć problemy z prawidłowym działaniem po zainstalowaniu najnowszego uaktualnienia dla systemu Windows XP. Na czarną listę trafiły także gry! Niemiłe niespodzianki mogą czekać miłośników CHESS ADVANTAGE III: LEGO CHESS, NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2, UNREAL TOURNAMENT 2003, UNREAL TOURNAMENT GAME OF THE YEAR EDITION, MIDNIGHT OUTLAW: ILLEGAL STREET DRAG 1.0, SCRABBLE 3.0 czy STAR TREK STARFLEET COMMAND III 1.0. Poza oprogramowaniem rozrywkowym, na indeksie jest też sporo „poważnych" programów, np. AutoCAD 2000, 2002, 2004 czy Symantec Corporate Antivirus 9.0. Buuuuuu!

A teraz... e-yama!

Potrzebujesz nowego monitora, a produkty iiyama wydają ci się zbyt drogie? No to teraz będziesz miał większy wybór, bo właśnie pojawiła się e-yama – tańsza, ekonomiczna marka iiyamy. Na razie niestety wśród produktów z tym logo nie znajdziesz zbyt wielu urządzeń, ale w miarę upływu czasu może coś się tutaj zmieni na lepsze.

Tanie Windowsy

Microsoft szykuje się do prezentacji Windows XP Starter Edition – tańszej, ale okrojonej wersji Okienek, przeznaczonej dla krajów rozwijających się. Z systemu usunięto na przykład obsługę sieci domowych, a użytkownik będzie mógł jednocześnie uruchomić... 3 aplikacje! Na pocieszenie pozostaje informacja dotycząca ceny – wykastrowane Okienka mają kosztować koło 35 dolarów. Z nieoficjalnych przecieków z Microsoftu wynika, że być może podobna wersja Windows trafi także do Polski. Prawdę mówiąc, mamy wątpliwości, czy znajdą się chętni na tak „ograniczony" program...

Nagrody EISA dla Philipsa

Cyfrowy atak



Streamium SL 400i

system transmisji bezprzewodowej

Najnowsza technika, w tym także technologie bezprzewodowe, coraz częściej będą gościć w naszych domach. Na tegorocznych targach elektroniki użytkowej prestiżową nagrodę EISA zdobyły dwa produkty Philipsa, zaopatrzone w nowinki techniczne. Jednym ze zwycięzców okazał się nowoczesny, płaski TV LCD o przekątnej 37 cali. Urządzenie wyposażono w nową odmianę technologii PixelPlus 2 oraz system AmbiLight – oświetlający ścianę za telewizorem nastrojowym światłem (!), dobranym do tego, co dzieje się na ekranie.

Drugie urządzenie, Streamium, służy do bezprzewodowego połączenia telewizora bądź systemu audio (wieży, amplitunera) z... komputerem. Dzięki wykorzystaniu technologii WiFi można na ekranie telewizyjnym przeglądać grafikę, zasoby sieciowe czy multimedia. Jury konkursowe podkreśliło, że oba urządzenia nie tylko gwarantują świetną jakość, ale dodatkowo są wyjątkowo proste w obsłudze...



telewizor LCD

ekran 37 cali

EPSON Stylus C86

Jakość w domu

Tak jak w dzisiejszych czasach nie wypada nie znać się na obsłudze komputera, tak i nie za bardzo wypada nie mieć drukarki, zwłaszcza że ceny sprzętu bardzo spadły. Oczywiście nie wszystkie urządzenia zapewnią taką samą jakość druku – jednak widoczny poniżej EPSON Stylus C86 stanowi klasę samą w sobie. Urządzenie wyposażono w oddzielne zasobniki na atrament, dzięki czemu, gdy skończy się jeden kolor, nie musisz wymieniać całego kartridża. Maksymalna rozdzielczość druku wynosi 5760 dpi, co pozwala na uzyskanie wydruków fotograficznej jakości. Dodatkowo dzięki specjalnym tuszom, bazującym na pigmentach a nie wodzie (jak w większości drukarek), wydruki są wyjątkowo odporne na blaknięcie!

Nowy EPSON posiada także bardzo praktyczną funkcję zadrukowywania papieru bez pozostawiania wokół obrazka marginesu – obojętnie, czy drukujesz na formacie A4, czy 10x15, twoje zdjęcie wypełni całą kartkę.

Co ciekawe, drukarka nie jest bardzo droga, co powinno ucieszyć potencjalnych nabywców. Teraz każdy będzie mógł w domowym zaciszu drukować zdjęcia z wakacji.

drukarka atramentowa

wydruk do 22 str. / min.

złącze USB (Mac / PC)

cena 624 zł



Projektor EPSON EMP-830

Fajne i drogie



Koniec wakacji, początek szkoły... Niestety, tak jest co roku – na osłodę proponujemy więc pomarzyć o doskonale wyposażonych pracowniach szkolnych. Wyobraź sobie, że na lekcjach nauczyciel może korzystać z takiego oto projektora, zaś treść prezentacji pobierana jest ze szkolnej sieci, komputera albo zewnętrznego dysku USB lub kart PCIMCIA... Niestety, to tylko marzenia. Na taki projektor EPSONA (ok. 21000 zł !!!) mogą sobie pozwolić bogate firmy, a nie niedoinwestowane i zapyziałe szkoły, które mają problem z remontem szkolnych kibelków. Do tablicy marsz!!!

Nowy pomysł Logitecha

Jeden głośnik, 2 membrany

Miłośnicy kina domowego oraz gier powinni zainteresować się najnowszym wynalazkiem Logitecha, zastosowanym w głośnikach serii X-530 oraz X-230. Urządzenia te jako pierwsze zostały wyposażone w technologię Frequency Directed Dual Drivers. Dzięki niej głośniki satelitarne zaopatrzone w dwie membrany (lub jedną podwójną) dają bogatszy dźwięk. Technologia ta pozwala też uniknąć nakładania się wysokich częstotliwości, czego efektem jest jednolity, intensywny dźwięk w każdym punkcie pomieszczenia. Głośniki Logitech X-530 (329 zł) i Logitech X-230 (203 zł) charakteryzują się też eleganckim wzornictwem.

Logitech X-530 oferuje system Surround 5.1, zaprojektowany z myślą o grach komputerowych i odtwarzaniu filmów DVD na komputerze, zaś Logitech X-230 jest adresowany do wszystkich użytkowników komputerów PC.

Logitech X-530

zestaw głośników 5.1

cena 329 zł



Figurkowe szaleństwo

Obcy nadchodzą

Jesień 2004 roku będzie należała do Obcych. Zarówno w kinie, jak i w Sieci krąży ich coraz więcej... Wychodząc naprzeciw tej tendencji, polska firma Aliens Group postanowiła otworzyć sklep, w którym już teraz możesz kupić swojego osobistego Obcego. A co, Polacy nie gęsi...



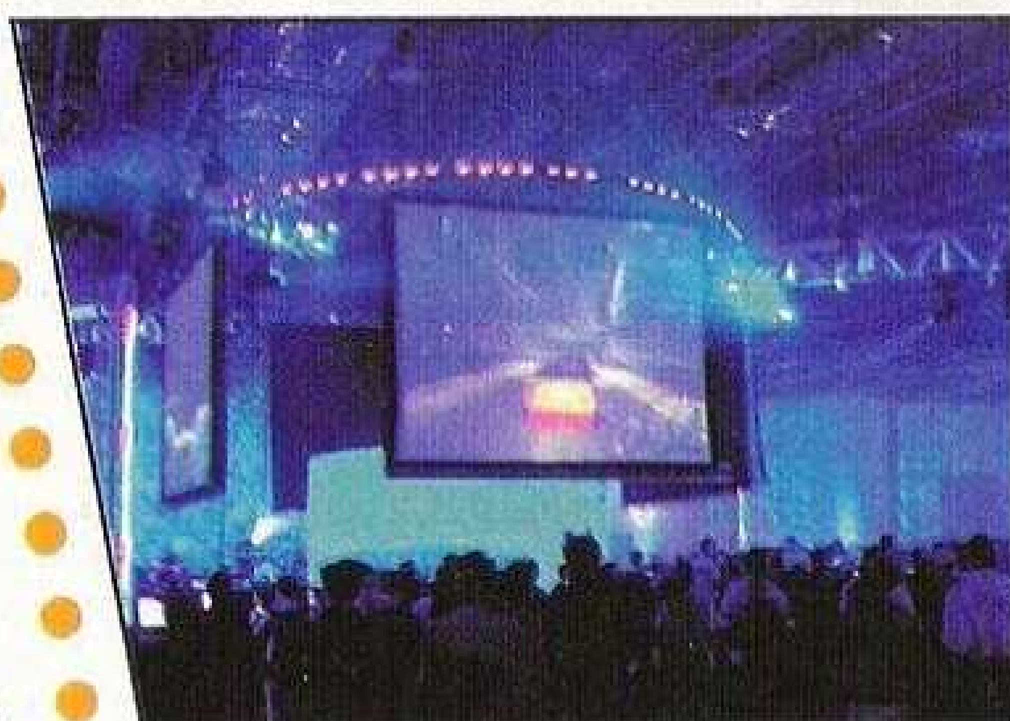
Aliens Group zajmuje się sprowadzaniem i sprzedażą doskonale znanych na Zachodzie figurek postaci z filmów i gier takich producentów jak McFarlane czy Neca. Zabawki są bardzo realistyczne i świetnie wykonane. Do ich produkcji używa się najnowszych technik, np. laserów, które odwzorowują postać znaną np. z ekranu kinowego. Figurki można obejrzeć i zamówić na stronie www.aliensgroup.pl.

Znamy już mistrzów!

Finały WCG

W pierwszą sobotę września odbyły się w Warszawie finały turnieju World Cyber Games. O jedenastej rano halę targową EXPO XXI Wieku zaludniło kilka tysięcy profesjonalnych graczy z całej Polski. Czekały na nich atrakcyjne nagrody: sprzęt firmy Samsung, liczne gadżety oraz stypendia pieniężne. Ponadto najlepsza dziesiątka zyskała prawo wyjazdu do San Francisco, gdzie ludzie z całego świata stoczą bój o 400 milionów dolarów.

Z czterech turniejowych gier największą popularnością cieszył się STARCRAFT. Pokazywane na wielkim ekranie mecze wywoływały żywe emocje wśród kibiców: jęki rozpaczy, burze oklasków i chóralne śpiewy. Nie brakowało też fanów trzeciego WARCRAFTA oraz nieśmiertelnego COUNTER-STRIKE'a, który dzięki CONDITION ZERO wciąż trzyma się mocno. Za rok w ruch pójdzie jego edycja pracująca pod silnikiem SOURCE. Zaskakująco słabo wypadł na tym tle ceniony NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, mający w intencji organizatorów stanowić pomost między pecetami a konsolami. Chętnych do wzięcia udziału w finałach nie brakowało, ale ich przebiegiem interesowało się już niewiele osób.



O czym szumi w Sieci

Neostrada z ograniczeniami

Koniec współdzielenia Neostrady na kilka komputerów, koniec z osiedlowymi sieciami – tak można krótko skomentować najnowsze pomysły Telekomunikacji Polskiej S.A. Firma już przymierza się do wprowadzenia w życie następujących koncepcji – nowi użytkownicy będą mogli wybierać pomiędzy Neostradą 512 lub 1024 kbps (do tej pory było to 320 i 640 kbps), zmieni się wysokość abonamentu (szybciej = drożej, za łącze 1024 kbps zapłacimy 189 zł miesięcznie, za 512 kbps – 139 zł, zaś za opcję 128 kbps – 99 zł), wprowadzone zostaną także limity transferu danych – do 5 GB miesięcznie. Dla osób korzystających z promocji do końca roku limity zostaną zwiększone i wyniosą 10 lub 15 GB w zależności od szybkości łącza. Dotychczasowi użytkownicy na razie mogą spać spokojnie – dla nich zasady korzystania z Sieci nie powinny się zmienić. Jednocześnie TP S.A. chwali się, że jej ceny dostępu szerokopasmowego należą do jednych z najkorzystniejszych w Europie.

Gruszek w popiele nie zasypiają również konkurenci Telekomunikacji Polskiej. Warszawska Sieć Aster od początku września zmodyfikowała swoją ofertę, zwiększając parametry łączy i wprowadzając nowe pakiety usług. Za najwolniejsze połączenie z Internetem, o prędkości 128 kbps, trzeba będzie zapłacić 99 zł, za łącze 256 kbps – 128 zł, uzyskanie szybkości 768 kbps to wydatek rzędu 152 zł, zaś łącze 1024 kbps – 199 zł (wszystkie ceny obejmują pełen pakiet programów TV kablowej). W przeciwieństwie do TP S.A., użytkownicy Aster nie muszą się martwić narzucanymi odgórnie limitami przesyłanych danych – tutaj mamy do czynienia z prawdziwym, nielimitowanym dostępem do Internetu. A dodatkowo – naszym skromnym zdaniem – ceny są znacznie korzystniejsze...

tekst: DżejDż, Michał „Joel" Zahcarzewski, Eeyore; zdjęcia: EPSON, Philips, Logitech

FURA MARZEŃ!

price sale in store now

WYOBRAŹ SOBIE, ŻE MOŻESZ WYBRAĆ BRYKĘ SWOICH MARZEŃ, A POTEM DOWOLNIE JĄ PRZEROBIĆ, WYPOSAŻYĆ I ŚCIGAĆ SIĘ Z ZAWROTNĄ PRĘDKOŚCIĄ PO MIEŚCIE! NIE WIERZYSZ, SAM ZOBACZ! WŁĄCZ W PAŹDZIERNIKU HYPERA I OBEJRZYJ PROGRAM POŚWIĘCONY ZNAKOMITEJ GRZE „FRESH AIR JUICED".

WWW.HYPER.PL



FRESH AIR JUICED

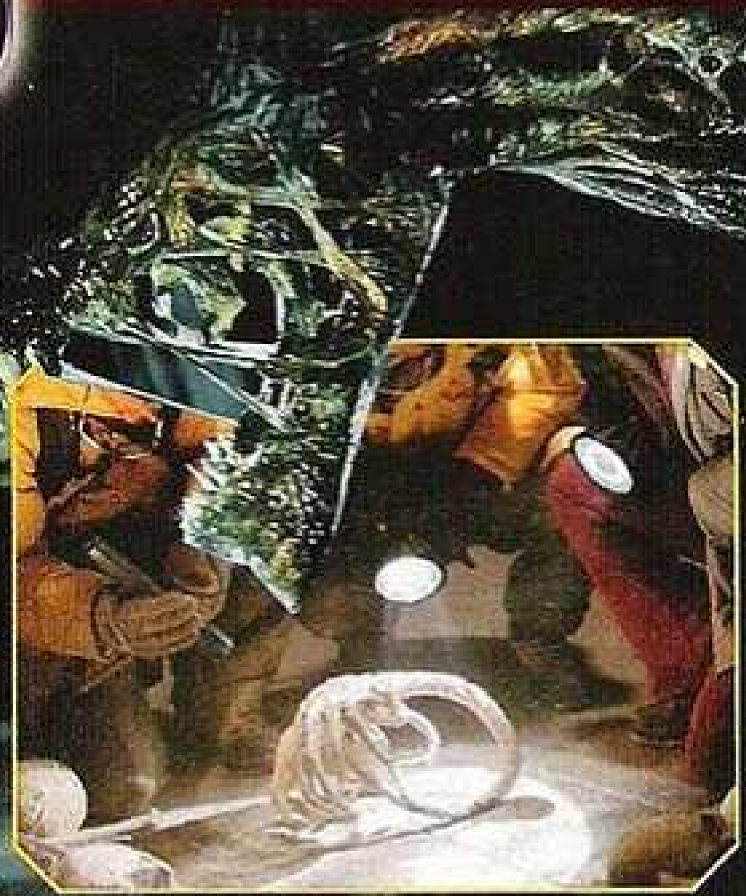
rozrywa



PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

AVP

premiera 15.10



Umierający biznesmen Charles Bishop Weyland (świetny Lance Henriksen) organizuje wyprawę naukową na biegun południowy, gdzie odnaleziono antyczną piramidę. Podróżnicy bez większych problemów docierają na miejsce. Tam czekają na nich dwaj odwieczni wrogowie: Obcy i Predator...

Nowy film Paula Andersona (twórcy „Mortal Kombat" i „Resident Evil") wszedł na ekrany w atmosferze skandalu. Fani oryginalnych serii byli przerażeni faktem, że obraz otrzymał kategorię wiekową PG-13, stali więc do producentów noty protestacyjne i grozili bojkotem filmu. Ponieśli klęskę: na ekranie brakuje naprawdę brutalnych i krwawych scen, z których słynęły poprzednie części. Mimo to – a może dlatego – „Alien vs Predator" zarobił już tyle, że zwróciły się sięgające 60 mln dolarów koszty produkcji. Obraz przeznaczony tylko dla widzów dorosłych mógłby mieć z tym problemy.





Kontrowersji było jednak więcej. Paskudy z Koła Przyjaciół Predatora nie mogły zrozumieć, dlaczego ciepłolubny drapieżca wylądował na biegunie, zaś kwasopijcom z Platformy Alienowskiej nie podobał się nowy wygląd Obcego (zmieniony pod ich naciskiem). Wyśmiano również wewnętrzną logikę filmu. Jedna z głównych bohaterek biega po biegunie w kusym ubranku i nic się jej nie dzieje! Do kina wypada się jednak wybrać. Chociażby po to, by się przekonać, kto załatwi Predatora. Arnie raczej nie znajdzie czasu...

HELLBOY

premiera 17.09

„Hellboy" to kolejna ekranizacja komiksu. W odróżnieniu od bardzo słabego „Punishera" i dość średniego „Spidermana 2", ten film może widza naprawdę zaciekawić. Fabuła jest dość nietypowa – otóż w 1944 roku naziści przeprowadzają tajny eksperyment. Za pomocą magii przywołują demona – Hellboya (Ron Perlman), który ma im pomóc wygrać II wojnę światową. Ten jednak postanawia się zbuntować i ku wielkiemu zaskoczeniu Adolfa H. staje po stronie aliantów. Po zakończeniu wojny postanawia, wraz z sobie podobnymi stworkami i specjalnie wyszkolonymi agentami, założyć specjalną grupę do zwalczania czarnej magii.



„Hellboy" obfituje w dobre dialogi, znakomite kostiumy i naprawdę mocne efekty specjalne, które nie pozwalają widzowi na zbytnią nudę. Film został tak dobrze przyjęty w Stanach, że ruszyły już prace nad jego drugą i trzecią częścią, a postać tytułowego demona stała się w ostatnich dniach wzorem sarkazmu i czarnego humoru.

Przed wybraniem się do kina zalecam wszystkim chętnym zapoznanie się z komiksowymi przygodami czerwonego mięśniaka, dzięki czemu niektóre wątki staną się łatwiejsze do zrozumienia.





tekst: Michał „Gugu" Zacharzewski, Dawid „Dave" Muszyński; Zdjęcia: UIP, CinePix

Aliens Group
Czas na Twoje hobby
Figurki postaci z filmów oraz gier
info@aliensgroup.pl
sklep@aliensgroup.pl
ALIEN | PREDATOR | MATRIX | STAR WARS | LORD OF THE RINGS | TERMINATOR | SPAWN | INNE
HELLBOY
ALIEN AND PREDATOR
SPAWN
STAR WARS
MATRIX
AVP
LORD OF THE RINGS
Figurki dostępne na stronie: www.aliensgroup.pl
Czas na Twoje hobby

Zamiast wstępu...

Randall nas opuścił. Niestety, nie na zawsze – przynajmniej na razie. Po prostu zapakował swą nędzną osobę w samolot i odleciał do ciepłych krajów na wakacje. Z tego też powodu nie naskrobał wstępniaka. Cóż, zdarza się...

Uczyłem nauczyciela...

Jestem w drugiej klasie gimnazjum i mam z informatyki 6, a nauczyciel jest super i nawet mnie tam czegoś nauczył (pomimo że sam kupuję książki i uczę się w domu). Jak chodziłem do podstawówki, miałem zajęcia z przyjaciółką dyrektorki, która uczyła 5 lat na Windows 95. Kiedy zdałem do szóstej klasy, dostały się jej komputerki z Windowsem 2000 i dostępem do Internetu. Długo by o tym pisać, ale nie zgadniecie, że to JA ją uczyłem!!! Na przykład, jak się posługiwać klientem pocztowym, programami Open Office, Front Page i tak dalej... Oczywiście postawiła mi 6 (chciała 7) i jak tu być na taką „nauczycielkę-nieudacznicę" złym ?

Rafał

Morał płynący z twojego listu i dotyczący nauczycieli jest całkiem budujący. Otóż nauczycielka, o której piszesz, przynajmniej chciała się czegoś nauczyć! Być może więc już następnym dzieciakom będzie potrafiła przekazać wiedzę, nabytą w części dzięki tobie. Wiem, że to trochę szukanie kropli miodu w łyżce dziegciu, ale w porównaniu ze wstrząsającymi historiami z zeszłego numeru CLICKA! twoja opowieść jest i tak lajtowa...

Za darmo – najlepiej...

Przeczytałem kiedyś coś w dziale z listami i brzmiało to mniej więcej tak: „chciałbyś, żeby ktoś włamał się do twojej piwnicy i ukradł ci nowy rower – cacko? Tak samo czują się programiści okradani przez piratów". Kurde, wcale tak nie jest. Nic bym nie powiedział, gdyby jakiś koleś wszedł kulturalnie do mojej piwnicy za pomocą klucza, przyniósł maszynę do klonowania, sklonował mój rower, zamknął piwnicę i pojechał. Poza tym, tak jak z rowerami jest też z grami: tanie często bywają do dupy. Jest OK, ponieważ istnieją pisma jak wasze, istnieją takie serie jak „Ekstra Klasyka G.K". Przesada, kiedy gra która jest warta 30/40 zł, kosztuje 100 lub 200 zł. Ja wiem, że programiści też muszą zarobić, a to i tak jest dużo (28 zł od gry dla programisty, 1 zł za płytę i reszta za tłoczenie = 40 zł za grę). Programiści (99% – materialiści) sami powodują piractwo swoją chciwością! Wiem, że mnie zrysujecie przy tym z dwadzieścia razy i nie zgodzicie się na złość mi i czytelnikom, którzy też tak sądzą, bo zazwyczaj się nie zgadzacie, ale na szczęście nie jesteście jak ziomy od AR w „CD-A", którzy potrafią przywalić się do jednego zdania i pisać o tym co drugie słowo w odpowiedzi.

Serek

Zawsze mnie bawią takie wyliczanki finansowe, pisane przez ludzi, którzy nie mają zielonego pojęcia o kwestiach ekonomicznych. Zastanów się, czym jest gra komputerowa? Jest to efekt pracy zespołu kilkudziesięciu osób, najczęściej ludzi wybitnych, którzy przez długie lata pracowali na to, by zdobyć konkretne umiejętności (programowanie, grafika 2D, grafika 3D itp.). Ci ludzie pracują nad programem około dwa lata (a czasami dłużej). Należy przy tym kupić niewiarygodnie drogi sprzęt oraz oprogramowanie użytkowe, wynajmować biuro, opłacać różnorakie świadczenia (od prądu po łącza internetowe), wypłacać ludziom pensje, które MUSZĄ być wysokie, gdyż w tego typu firmach pracuje się nawet po kilkanaście godzin na dobę. Potem dochodzą koszta związane z marketingiem oraz reklamą. I przypuśćmy, że w efekcie cena sklepowa produktu zostaje ustalona na 50 złotych. Gros tego (nawet do 50 procent!) zabiera SKLEP ustalający marżę (a więc na przykład w polskich realiach – sieć Empików), drugą działkę zabiera WYDAWCA/DYSTRYBUTOR, a dopiero ta nędzna resztka, która zostanie, przypada autorom (a więc tzw. DEVELOPEROWI). Który to developer wcześniej musiał ponieść wszelkie koszta utrzymania firmy (przedstawiłem sprawę w pewnym uproszczeniu, bo stosunki wydawca/dystrybutor różnią się w konkretnych przypadkach). Oczywiście, gdy mamy do czynienia ze świetnie sprzedającymi się tytułami (DIABLO, DOOM itp.), zarobki zespołu przygotowującego projekt są fantastycznie wysokie! Ale przecież świat autorów gier składa się zarówno z potentatów, jak i maluczkich. I nic dziwnego, że co roku bankrutuje kilkadziesiąt firm robiących gry, między innymi z uwagi na szerzące się piractwo. A na koniec, co to za epitet: materialista???!!!. W końcu nie po to człowiek ciężko uczy się i pracuje całymi latami, żeby potem ktoś na siłę zamieniał go w idealistę i zmuszał do rozdawania efektów swej pracy za darmo!

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Przepraszam, czy to „Tina"? *

• Nie, dodzwonił się pan do CLICKA!

• A dlaczego nie do „Tiny"?

• Bo dodzwonił się pan do CLICKA!

• A kiedy dodzwonię się do „Tiny"?

• Jak przestanie pan dzwonić do CLICKA! Po co w ogóle panu ta „Tina"?

• Chciałem zapytać o jedną grę komputerową...

*autentyczny telefon do redakcji

Piraci na szańcach!

Ello! Od roku czytam wasze pismo i moim zdaniem jest najbardziej wyrąbaną w kosmos gazetą w Polsce. Jednak nie uważam, że piraty są złe. Na przykład wyobraźcie sobie, że zarabiacie ledwo 1000 zł miesięcznie i ledwo uzbieraliście

CLICKERS &...

rys. Marcin Kułakowski

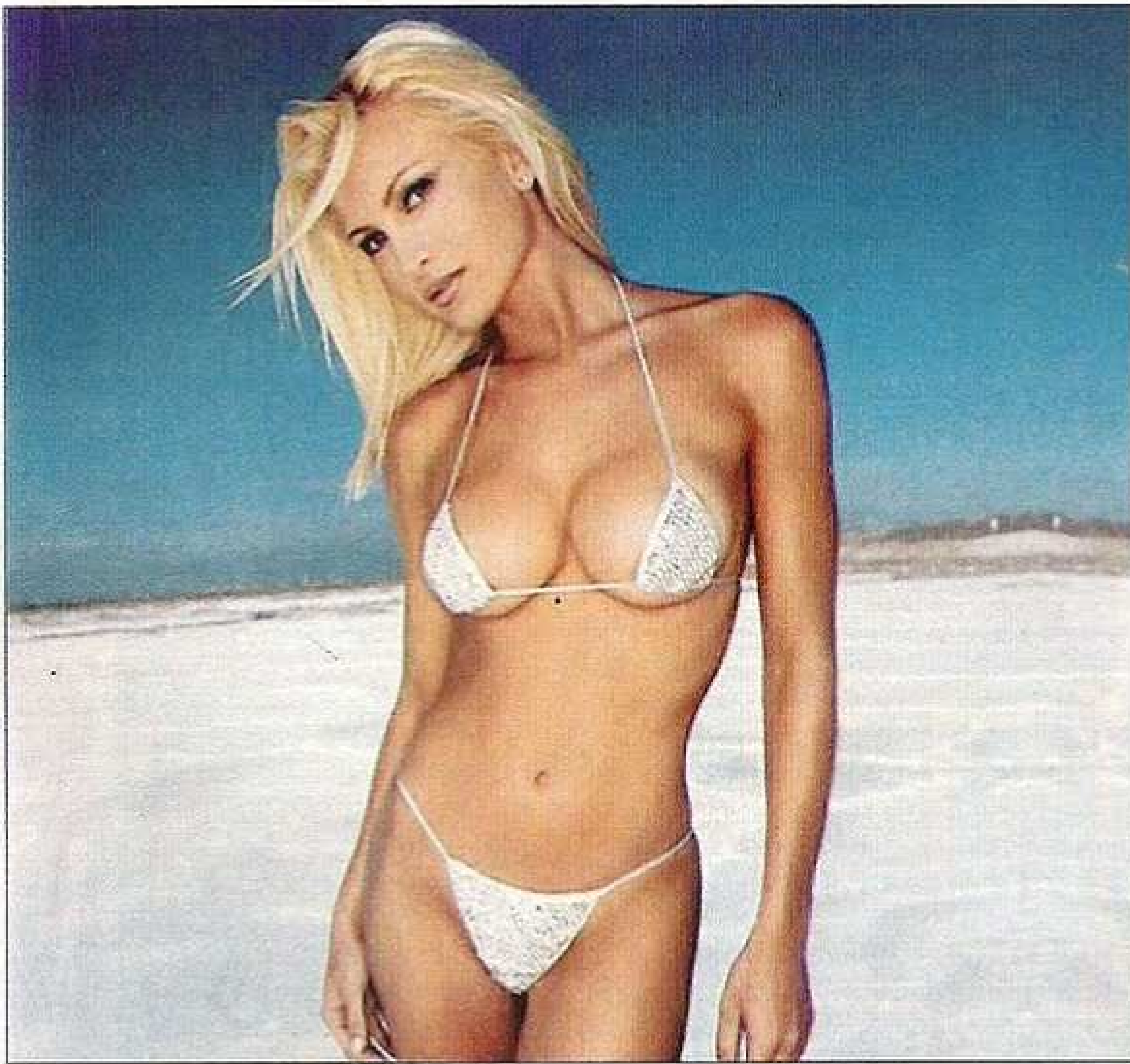
KILL KILL

KILL KILL KILL

PAC!

EFEKT MOTYLA...

KILL KIL...



na kompa. I co byście zrobili: kupowali fajne gry za 1/10 pensji czy o wiele tańsze piraty? Oczywiście nie czekalibyście, aż nowe gry stanieją, tylko pobieglibyście na giełdę albo ściągnęli co trzeba z Netu. U mnie w klasie jest tylko trzech frajerów, którzy mają po jednej oryginalnej grze (z tych droższych po stówie). Gdy przynieśli po raz pierwszy te gry do szkoły, wszyscy ich wyśmiali. Powodów, dla których wszyscy kupują piraty, jest kilka. Podstawowym jest oczywiście flota (pieniądze, jakbyście nie załapali). A także to, że na giełdzie można dostać nowe gry nawet kilka miesięcy przed oficjalną premierą. Powodem, dla którego gry tak szybko znajdują się na giełdach, jesteście WY, czyli recenzenci gier. Wy jako pierwsi dostajecie nowe gry do testów, a potem wszyscy się dziwią, skąd te gry są na czarnym rynku przed premierą. Nie piszę, że wszyscy, ale na pewno większość. Przez was zachodni wydawcy boją się przysyłać nowe gry do redakcji gazet komputerowych, bo wiedzą, co może się stać. Pozdrawiam!!!

MiKos

Pomieszanie z poplątaniem w tym liście! Ale po kolei: po pierwsze, gry nie są nikomu potrzebne do życia jak, dajmy na to, jedzenie. Kradniesz – OK, ale nie dorabiaj do tego ideologii, że musisz. Poza tym firmy takie jak CD Projekt szykują tyle kapitalnych promocji cenowych, że naprawdę można dopłacić kilka złotych i dostać ładnie zapakowaną grę z instrukcją, a nie jakiegoś ukraińskiego crapa na srebrnej płytce. Kolejna ważna rzecz: w wersjach pirackich nie działają oryginalne łatki oraz poprawki, więc musisz czekać, aż ukaże się ich wersja nielegalna. To że złodzieje śmieją się z uczciwych osób, mnie osobiście nie dziwi. Na przykład w ogrodach zoologicznych pawiany nabijają się z ludzi i obrzucają ich odchodami, a wcale nie świadczy to o ich moralnej wyższości oraz niedościgłej inteligencji, prawda? Następna kwestia: gry oczywiście NIE wychodzą z redakcji pism. Przyczyny są bardzo proste. Otrzymujemy z reguły od wydawców specjalnie oznakowane (pisząc „oznakowane" mam na myśli informację wpisaną w kod programu) płyty i każda próba ich wypuszczenia na giełdę zostałaby natychmiast zauważona. A z tym wiązałyby się bardzo nieprzyjemne konsekwencje prawne oraz finansowe. Rynek piracki na świecie jest tak potężny, że naprawdę nie są im potrzebni do pomocy dziennikarze. Jeżeli wersje pirackie ukazują się przed premierą sklepową, to z reguły „wypływają" z samych firm. W końcu trafiają się również nieuczciwi programiści, prawda? Nie mówiąc na przykład o pracownikach tłoczni! No i na koniec sprawa terminów wydań: opóźnienia w premierach polskich gier faktycznie są denerwujące i zgadzam się, że dystrybutorzy powinni bardziej się starać, aby iść ręka w rękę z Zachodem, a nie przekładać publikacje o całe miesiące.



Patche, łatki, poprawki...

Niestety, coraz częściej zauważam, iż wydawane obecnie gry... NIE SĄ PEŁNE! Mianowicie, kiedy wychodzi kolejna gra z cyklu „Kupuj na ślepo, bo to i tak jest Hicior", to gdy ją kupię, wiem, że co jakiś czas będę musiał ściągać z Sieci kolejne patche! Jeden jest do tego, by poprawić grę w Sieci, drugi, aby nie wyskakiwał błąd przy ładowaniu, a kolejny do zgodności z kartami graficznymi jakiejś tam marki. I powiedzcie, dlaczego tak się dzieje? Czy nie lepiej ze strony producentów byłoby od razu wydać pełną grę?

Pioti

Pewnie, że lepiej byłoby wydać produkt idealny. Tak jak lepiej byłoby zachować na zawsze urodę, młodość, zdrowie i bogactwo. Niestety życzenia sobie, a życie sobie. Część błędów, o których piszesz, jest wynikiem niechlujstwa wydawcy (bo spieszy się, by zdążyć z premierą na konkretny termin), a część jest spowodowana brakiem szeroko zakrojonych beta testów przed wejściem w fazę sprzedaży. Ba, są nawet firmy, które cały rynek krajowy traktują jako jeden wielki beta test! Tak na przykład jest w wypadku wielu produktów niemieckich, które w wersji „przyzwoitej" wchodzą dopiero na rynek amerykański, a w wersji niemieckiej są jeszcze pełne błędów, które mają wyłapać klienci. Średnio to uczciwy zabieg, prawda?



Wytrysk szamba

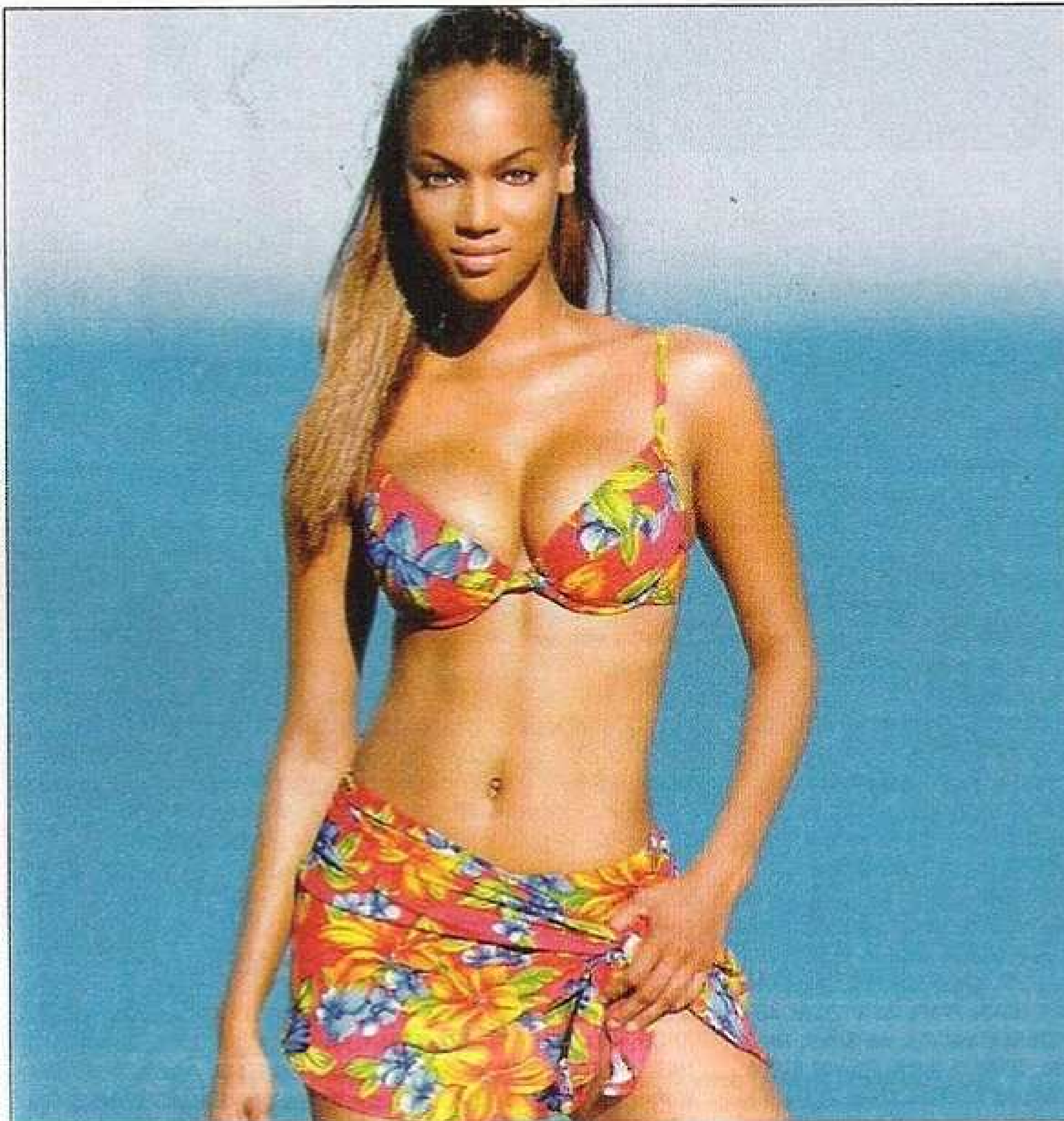
Hej Randal bebechu, myślisz, że dobrze walczysz na txt, to się zmierz ze mną:

1. Twoje zęby wyglądają jak by ponich tajfun przeszedł
2. Mieszkasz po opakowaniu po prezerwatywach
3. Twoje wszystkie txt widzialem w bravo, no śmiało powiedz mi co będzie w następnym numerze
4. Idź do kata by ci obciol to co tam masz, jeśli wogule to masz
5. Twoje dzieci są zrobione z martwym psem i w dodatku palcem, a żywy pies by cie olał
6. Twoje iq wynosi 0

Odpisz jeżeli masz jaja, a myśle że ich nie masz bo ci je pies odgryzł gdy go próbowałeś zgwałcić

Twój najgorzy wróg

Zachowałem pisownię oraz skład oryginału. Fajnie byłoby mieć za najgorszego wroga takiego wulgarnego matoła, pozbawionego choćby najmniejszej iskierki poczucia humoru oraz nawet słabiuteńkiego błysku inteligencji. Ech, gdyby człowiek miał tylko takich wrogów, nie musiałby się już wieloma rzeczami w życiu przejmować!



Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Tomasz Kowalski, Tomasz „Spóźnialski" Kozieł, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej „Obibok" Ogiński, Magda Salik, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17



Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiejkolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

TWO THRONES

Podczas gry naciśnij klawisz „Tab" w celu otworzenia okienka tekstowego, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- utopia – Pokonanie wszystkich rebeliantów
- svensk – Komputer nigdy nie zadeklaruje wojny
- manunited – Dodatkowe 50000 na koncie
- Richardnice – Dodatkowe 1000 punktów zwycięstwa
- aik – Tracisz 50000 ze swojego konta
- richardbad – Tracisz 1000 punktów zwycięstwa
- stefanrehn – Graj jako Bóg
- burp – Przełączenie rezultatów
- dimmuborgir – Przełączenie mgły wojny

ALIEN SHOOTER



Wpisz jeden z poniższych kodów w miejscach zaznaczonych w nawiasie.

- cheate – Skok do następnego poziomu (Podczas gry)
- cheath – 1000 energii (Podczas gry)
- cheatw – Wszystkie bronie (Podczas gry)
- cheata – 1000 sztuk dodatkowej amunicji (Podczas gry)
- cheatm – Dodatkowe 50000 na koncie (W sklepie)

Bonus:

Na pierwszych kilku poziomach możesz zauważyć pęknięcia na ścianach. Zniszcz taką ścianę, a znajdziesz za nią pieniądze, dodatkowe życia itp.

WORMS 3D



Bronie do odblokowania:

- Banana Bomb – Ukończ wszystkie wyzwania „shotgun"
- Earthquake – Ukończ wszystkie wyzwania „jet pack"
- Super Sheep – Ukończ wszystkie wyzwania „super sheep" ze złotym medalem
- Mad Cows – Ukończ wszystkie wyzwania „shotgun" ze złotym medalem
- Nuclear Bomb – Ukończ wszystkie wyzwania deathmatch ze złotym medalem

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Zmiana skóry:

Rozpocznij nową grę. Na ekranie licencji wpisz jeden z poniższych kodów, a dostaniesz w zamian nową skórę. Aby zaakceptować swój wybór, wystarczy, że naciśniesz klawisz „Enter".

- JASS – Osioł z papierosem i zawiązanymi oczami
- ROSA – Partner kobieta
- HURT M3 – Partnerka kobieta ubrana w bieliznę
- vaklam – Graj jako Jeanette
- ACTVZZL – Snoop Dogg
- TATS – Wytatuowana kobieta
- KNOICHI – Niezamaskowana kobieta ninja
- RECKON – Rewolwerowiec
- HARA – Pracujący azjata

Bonusy do odblokowania:

- Tryb Gunslinger – Ukończ grę na trzy możliwe sposoby
- Facet od kanapek – Zbierz 10 kanapek porozrzucanych po różnych zakątkach ulic
- Żołnierz z Call of Duty – Zbierz 10 głów żołnierzy porozrzucanych po różnych zakątkach ulic, a następnie jako nazwę na licencji wpisz „Dogtags"
- Bonusowe zakończenia – Ukończ grę na trzy możliwe sposoby
- Snoop Dogg – Zbierz 30 kości porozrzucanych po różnych zakątkach ulic

NITRO FAMILY



Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga: wielkość liter nie ma znaczenia.

- NITRO GOD – Nieśmiertelność
- NITRO GIVEALL – Wszystkie bronie i amunicja
- NITRO GIVEMONEY – Dodatkowe 999999 na koncie
- NITRO KILLALL – Natychmiastowe zabicie wszystkich przeciwników
- NITRO FLY – Tryb latania
- NITRO GHOST – Tryb ducha
- NITRO REFRESH – Przywrócenie energii
- NITRO CHANGELEVEL – Skok do następnego poziomu
- NITRO SPEED # – Ustawienie prędkości poruszania się (# od 1 do 10)

VIETCONG: FIST ALPHA



Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz „giftfrompterodon". Teraz możesz w tym samym okienku wpisać jeden z poniższych kodów. Uwaga: większość kodów działa tylko w trybie dla jednego gracza.

- chtheal – Przywrócenie energii
- chthealteam – Przywrócenie energii całej drużynie
- chtammo – Przywrócenie amunicji
- chtgrenades – Dodatkowe granaty
- chtkostej – Przeciwnicy nie mogą cię skrzywdzić
- chtallqf – Dostęp do wszystkich map szybkich walk
- chtcannibals – VC oraz NVA zakładają indiańskie maski
- cht3pv <0 lub 1> – Widok z trzeciej osoby
- showfps <0 lub 1> – Wyświetlenie ilości klatek na sekundkę
- showprof <0 lub 1> – Statystyki
- chtweap <0-30> – Wybór broni

Numery broni:

- 1 – M16
- 2 – Ak47
- 3 – Scorpion
- 4 – M1 Garand Sniper Rifle
- 5 – DP2 Machine Gun
- 6 – PPs 41 (Drum Clip)
- 7 – Colt .45 Pistol
- 8 – Tarakov
- 9 – Marakov
- 10 – 38 Revolver
- 11 – Remmington Shotgun
- 12 – Winchester Rifle
- 13 – Tokarev SVT40
- 14 – SVD Dragunov
- 15 – SKS Simonuv
- 16 – SVT40 Sniper
- 17 – M60 Heavy Machine Gun
- 18 – Degterav Machine Gun
- 19 – US-M3
- 20 – Brak
- 21 – Thompson
- 22 – Silenced Colt .45
- 23 – PPs 43
- 24 – M14
- 25 – M1 Carbine
- 26 – Mosin Nagant
- 27 – M79 Grenade Launcher
- 28 – Bakiael Shotgun
- 29 – US Knife
- 30 – VC Knife
- 31 – M14 Sniper
- 32 – Sten

tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

Laureaci konkursów

CLICK! 07 – 2004

- **TOP 13** – grę otrzyma Halina Onyszkiewicz z Piotrkowa Kujawskiego
- **Konkurs JANSPORT** – plecaki wylosowali: Robert Cichoń, Wieliczka; Piotr Szyja, Olkusz; Paweł Mąż, Bydgoszcz; Daniel Dymon, Koszalin; Grażyna Klinowska, Andrychów
- **Konkurs TOCA RACE DRIVER** – nagrody otrzymają: Paweł Lewandowski, Warszawa; Szymon Kucharski, Swarzędz; Krzysztof Moskal, Gryfice; Rozalia Celejewska, Lubomierz; Henryk Wagner, Zielona Góra; Stanisław Buczkowski, Radymno; Gabriela Białek, Morawica; Kamil Szyjkowski, Gliwice; Marta Jędrasik, Bielawa; Adam Kaniewski, Konin; Grzegorz Urban, Nowe nad Wisłą; Michał Nitchoruk, Warszawa; Przemysław Paczulski, Raszyn Rywie; Stanisław Tatomin, Bielawa; Sebastian Lewicki, Łańcut; Piotr Brączek, Rędziny; Iwona Jędrzewska, Czudec; Piotr Rewka, Skierniewice; Maciej Trelewicz, Konin; Marcin Magier, Sosnowiec; Jerzy Wyszomirski, Wysokie Mazowieckie; Artur Szkopiński, Żyrardów; Konrad Budzynowski, Katowice; Zbigniew Olszak, Warszawa; Radosław Liwczowski, Łosice

CLICK! 08 – 2004

- **Konkurs SPELLFORCE** – gry otrzymają: ŁUKASZ ROSZYK, POZNAŃ; PAWEŁ CZWARTNICKI, RUMIA JANOWO; BARBARA OKARSKA, OPOLE; JAKUB RACZKOWSKI, SANOK; DAMIAN CIEŚLAK, WARSZAWA; PIOTR RAJCHENBACH, NUR; ARTUR WÓJCIK, RZESZÓW; BARTOSZ TĘGOSZ, ŁÓDZ; GRZEGORZ RYCEK, WROCŁAW; RAFAŁ KAMIŃSKI, GDYNIA; MICHAŁ MIELCZAREK, ŁÓDZ; MICHAŁ SZECEL, ZGORZELEC; MARIUSZ GULA, TYCHY; RAFAEL WOŹNIAK, KALISZ; PAWEŁ POSPIESZAŁA, SZCZECIN; PIOTR MALINOWSKI, JELENIA GÓRA; JAKUB PRZYBYLSKI, PUŁAWY; ALEKSANDER BAUDYGA, WARSZAWA; MARTA KEMPA, KŁOBUCK; WOJCIECH SZWEDOWSKI, LUBLIN; KAROL JAGIEŁŁA, STARACHOWICE; ALEKSANDER SYSEŁ, RUDA ŚLĄSKA; ROBERT SŁOWACZEK, KATOWICE; JAROSŁAW TOBIASZ, BOCHNIA; BOGUSŁAW GOS, JAROSZÓW; PIOTR MARCINKOWSKI, SOCHACZEW; MACIEJ TRACZYŃSKI, LEGIONOWO; MAREK SZYMAL, TRZCIEL; MAGDALENA TĘGOSZ; ŁÓDZ; SEBASTIAN BIENIEK, JÓZEFÓW; GRAŻYNA KUPIEC, ANDRYCHÓW; PAWEŁ SKORUPIŃSKI, GŁOGÓW; IZABELA PAWEŁKIEWICZ, SZCZECIN; TOMASZ KERL, WROCŁAW; TOMASZ DORNIA, WODZISŁAW ŚLĄSKI; JUSTYNA SMUKAŁA, PIŃCZYN; ROBERT JAROSZEWICZ, WARSZAWA; MAREK NOWAKOWSKI, RUMIA; JAROSŁAW BRODOWSKI, GDAŃSK; PATRYK KRUK, LWÓWEK ŚLĄSKI; MICHAŁ NITCHORUK, WARSZAWA; EWA KRÓL, ZABRZE; WIOLETA PUCHALSKA, GOLIN; SEBASTIAN BIENIEK, JÓZEFÓW; TOMASZ DEDA, TYYCHY; PAWEŁ BARYLSKI, WRZEŚNIA; DAMIAN DRUKOWSKI, BRZEŹNICA; SEBASTIAN NOWAKOWSKI, ZGIERZ; DARIUSZ GĘSIOR; BIELSKO-BIAŁA; BARTOSZ PIOTROWSKI, GODZIESZE WIELKIE; RAFAŁ SIMARSKI, SOKOŁÓW PODLASKI; MARCIN JANKOWIAK, WROCŁAW; RAFAŁ PAWLIK, KIELCE; PIOTR SEKULSKI, BYDGOSZCZ; MAŁGORZATA PIROGOWICZ, LUBLIN; JAKUB BOGUSKI, PŁOCK; WOJCIECH RACA, ŁAZY; MIROSŁAW CIASTEK, WARSZAWA; ŁUKASZ BARABASZ, ŁAZISKA GÓRNE; DANIEL DUCKI, WARSZAWA; WOJCIECH BOBROWSKI, LUBOŃ; MICHAŁ WIETESKA, RADOM; DANIEL WOŹNIAK, ROSZNÓWKO; EWA ZARZYCKA, KATOWICE; TOMASZ KOWALIK, MNISZKÓW; BARTOSZ PASZKOWSKI, NIEMODLIN; TOMASZ TOMCZYK, DĘBNO; MACIEJ MODRZYŃSKI, RADOM; ŁUKASZ BIEDYCKI, JELENIA GÓRA; KRYSTYN KAROLAK, ZGIERZ; MARCIN KUSTER, DĄBROWA GÓRNICZ; BŁAŻEJ LICHY, SADY; BOGDAN MAŚLAK, ŁÓDZ; SŁAWOMIRA BRANDYK, BARANOWO; MARCIN KOWALCZYK, WAŁBRZYCH; KONRAD KUŚMIREK, TUREK; KAMIL KONEWKA, KONSTANTYNÓW ŁÓDZKI; PAWEŁ ANDRYSZCZAK, KORWINÓW; BARBARA SZYSZKA, SĘDZISZÓW; BARBARA STANIASZEK, WARSZAWA; RADOSŁAW BRYNDA, WARSZAWA; DARIUSZ KUBIAK, ZDUŃSKA WOLA; TOMASZ STREHL, LESZNO; PIOTR CHYLDYRRAND, GORZYCE; KATARZYNA PILARSKA, KONIN; PIOTR LATOSZEK, WARSZAWA; WOJCIECH MORYZ, WOJNICZ; MARIUSZ OLESIEJUK, GLIWICE; WOJCIECH MIGASZ, JAWORZNO; ŁUKASZ FURMANIAK, BIAŁA PODLASKA; PIĄTEK RYSZARD, CHODEL; MARIA HALKIEWICZ, WARSZAWA; PRZEMYSŁAW KUBAS, RZESZÓW; MACIEJ GRUDZIŃSKI, ŁÓDZ; KRZYSZTOF STRĘK, BIELSKO-BIAŁA; PRZEMYSŁAW RYBIŃSKI, RADOM; PATRYK PIOTROWSKI, DZIADKOWICE; DANIEL URBAŃSKI, PŁOCK; MARIA STAWNA, STĘZEW; MAŁGORZATA MIERZYŃSKA, MUSINA; MAREK PADEWSKI, JAWORNIK POLSKI; KACPER CHORMAŃSKI, WARSZAWA; ELŻBIETA JANAS, PĘTLIN; ARTUR HAŁA, POLICE; JOLANTA GRABOWSKA, CHOSZCZNO; GRAŻYNA PUCH, WISŁA; PIOTR ANDRYCH, GDYNIA; RAFAŁ WITEK, OLSZANICA; MATEUSZ SUPAŁA, OLSZTYN; BEATA GÓRNA, CHOJNICE; AGNIESZKA SACHANOWSKA, POLICE; FILIP MIKSZEWSKI, WARSZAWA; KRZYSZTOF SOBAŃSKI, CHORZÓW; ARKADIUSZ MAJEWSKI, PODDĘBICE; KRYSTYNA PUCHA, LUBLIN; IZABELA WAJDZIK, LACHOWICE; PRZEMYSŁAW ZONIK, NOWA WIEŚ; ARTUR KUSTRO, PIASECZNO; MARTA KUNA, ŚWIDNIK; ALICJA JAGODZIŃSKA, STRZYŻÓW; MAŁGORZATA GRAJ, POZNAŃ; DAWID HOLZ, TCZEW; TOMASZ LEŚNIEWICZ, NOWE KOZOWICE; KRYSTIAN KRUPIŃSKI, RUDA ŚLĄSKA; KAMIL HOŁOGA, WYDARTOWO; KAJETAN SĘKOWSKI, LUBLINIEC; STANISŁAW GABRYŚ, LUBYCZA KRÓLEWSKA; DAMIAN PŁACHNIO, KARCZEW; JERZY CHOJNOWSKI, ORZYSZ; PIOTR KIELAK, ŚWIDNICA; MACIEJ ZAKROCKI, WARSZAWA; MARIUSZ PRYJOMSKI, RYKI; BEATA PACZUREJ, WROCŁAW; JACEK KASPERCZAK, WARSZAWA; HANNA TUCHORSKA, WROCŁAW; DIANA MARADI, KRAKÓW; MICHAŁ WOŹNIAK, SZCZECIN; PIOTR KAMIŃSKI, WARSZAWA; ARKADIUSZ MISZCZUK, SIEMIANOWICE ŚLĄSKIE; JERZY KUKLIŃSKI, BOCHNIA; EDWARD PUCHOWSKI, JÓZEFÓW; ANDRZEJ BEDNARCZYK, GDAŃSK WRZESZCZ; MAREK SZATANIK, UJSOŁY; KATARZYNA PAROWIC, JELENIA GÓRA; SEBASTIAN KUCHTA, KATOWICE; TOMASZ KAWĘCKI, GDAŃSK; DAMIAN BLOCH, WARSZAWA; MACIEJ DOMAGAŁA, SŁUPSK; ARKADIUSZ MISZCZUK, SIEMIANOWICE ŚLĄSKIE; KAMILA KOPCZYŃSKA, PROSZOWICE;

UWAGA! SPADAJĄCE CENY!

- 39,90 – Splinter Cell (PL)
- 39,90 – Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)
- 19,90 – Throne of Darkness
- 79,90 – Legacy of Kain Defiance
- 69,90 – Sacred (PL)
- 69,90 – Far Cry

- 99,00 – Soldiers: Heroes of World War II
- 149,00 – Sims 2 (PL)
- 99,00 – Rome: Total War (PL)
- 39,90 – Medal of Honor Allied Assault
- 39,90 – Battlefield 1942 Classic
- 99,00 – Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)
- 99,00 – Call of Duty (PL)
- 59,90 – Gothic 2: Noc Kruka (PL)
- 74,90 – Shrek 2 (PL)
- 19,90 – Fighter Pilot
- 19,90 – Future Cop L.A.P.D.
- 99,90 – Codename: Panzers (PL)
- 129,00 – Harry Potter i więzień Azkabanu
- 99,00 – Juiced: Szybcy i Gniewni (PL)
- 19,90 – Airfix Dogfighter
- 79,00 – Manhunt
- 99,90 – Full Spectrum Warrior (PL)
- 79,90 – Syberia 2 (PL)
- 79,00 – Airline 69 Powrót do Casablanki (PL) +18
- 19,90 – Populous the Begigning
- 19,90 – Aquarium
- 39,00 – Hard Truck 18 Wheels of Steel
- 19,90 – Emperor Battle for Dune
- 39,90 – The I of the Dragon (PL)
- 19,90 – Combat Mission Gold (PL)
- 129,00 – Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)
- 99,90 – Świątynia Pierwotnego Zła (PL)
- 19,90 – Madden NFL 99
- 9,90 – Platoon
- 29,90 – Pet Soccer (PL)
- 29,90 – Pet Racer (PL)
- 79,00 – IL 2: Forgotten Battles (PL)
- 99,00 – Colin McRae Rally 2005 (PL)
- 99,00 – RTOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)
- 99,00 – Richard Burns` Rally (PL)
- 129,00 – DRIV3R (PL)
- 139,00 – Shellshock NAM '67
- 19,90 – Air Strike 3D
- 139,00 – Thief: Deadly Shadows (DVD)
- 119,00 – Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)
- 99,00 – Spider-Man 2 (PL)
- 89,00 – Singles - flirt up your life (PL)
- 89,00 – Port Royale 2 (PL)
- 119,00 – Ground Control 2 Operacja Exodus (PL)
- 69,00 – Star Wars Knights of The Old Republic (PL)

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

- 25,00 – hip-hop
- 25,00 – movies loop's
- 79,00 – **Magix Soundpool 5** – Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.
- 49,90 – **Magix Hip Hop Maker** – Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.
- 99,00 – **Magix CD&DVD burnR deLuxe** – Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.
- 49,00 – **Magix techno maker** – Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
- 119,00 – **Magix Music Maker 2003** – Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

MAGIX see. hear. feel. create

kierownice i pady PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Alone in the Dark IV (PL) 49,90
Battlefield 1942 39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Battlefield Vietnam 129,00
Beyond Goog & Evil (PL) 49,00
Big Mutha Truckers 79,00
Blitzkrieg (PL) 49,90
Bowling (kręgle) 19,90
Breed 79,00
Call of Duty (PL) 99,00
Championship Manager 4 (PL) 49,90
Championship Manager 5 149,00
Chessmaster 10 139,00
Chrome Złota Edycja (PL) 69,90
Commandos 3 Destination to Berlin 49,90
Counter Strike: Condition Zero 129,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 99,00
Dino Crisis 79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL) 19,90
Enter the Matrix 92,90
Etherlords II (PL) 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) 59,00
FIFA 2002 Classic 39,90
Fifa 2004 135,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 99,90
Ground Control 2 - Operacja Exodus (PL) 119,00
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
GTA: Vic City 119,00
Half Life Bestseller 49,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic 119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu 39,90
Hidden & Dangerous 2 79,00
Homeworld 2 99,00
Jazz jack rabbit 29,90
Jedi Knight: Jedi Academy 69,00
Joint Operations Typhon Rising 135,00
Kangurek Kao 2 29,00
Lionheart 49,00
Lock On 109,00
Max Payne 2 The Fall of Max Payne 79,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) 134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,00
Modi i Nanna 9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00
NBA 2004 139,00
Need for Speed Underground 139,00
Neverwinter Nights Złota Edycja 99,00
NHL 2004 139,00
Nuclear Strike 19,90
Nosferatu (PL) 69,00
Polanie II 49,00
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe 25,00
Piraci z Karaibów (PL) 49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) 79,00
Pro Evolution Soccer 4 (DVD) 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00
Reah dvd/CD 42,90
Reah+Schizm 59,00
Return to Castle Wolfenstein 59,00
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) 59,00
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm II Kameleon 49,00
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Sims Balanga (PL) 59,00
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Sims Deluxe (PL) 79,00
Sim City 4 (PL) 39,90
Soldier of Fortune II Gold 69,00
Star Wars: Taxi Challenge 29,90
Taxi driver 27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 79,00
TOCA Race Driver 19,90
True Crime 159,00
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Worms 3D (PL) 93,90
Vietkong: Puriple Haze 129,00
Uru: Ages Beyond Myst 99,00

Time Alarm – 15,00
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

Defender of the Crown(PL) 9,90
Conflict zone 9,90
Opsys PL 9,90
Resurrection 9,90
Megarace 3 PL 14,90
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 19,90
Dethkarz 19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz 19,90
Rage of Mages Necromancer 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Seven Kingdoms II:The Frythian Wars 19,90
World War III PL 19,90

Ambient dub 25,00
Dance 25,00
Future wave 25,00
Hard house electro 25,00
Klimatyczne brzmienia 25,00
Techno power 25,00
Hip hop 1 25,00
Hip hop 2 25,00
Hip hop 1&2 39,00
Hip hop 3 25,00
Minimal techno trance 25,00
Music party system 1 25,00
Music party system 2 25,00
Midi power 14,99

Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Dragon Throne (PL) 19,90
Alien Nation 2 (PL) 19,90
Combat Mission Gold (PL) 19,90
Trainz 1.4 (PL) 19,90
Dracula 2 (PL) 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90
Pizza Connection 2 (PL) 19,90



NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.



NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Dodatkowo w prezencie
pierwsza część
kultowej gry
DRIVER!!!

Jesteś grafikiem 3D, animatorem lub programistą? **Zgłoś się do pracy** nad grą Wiedźmin! Informacje **www.thewitcher.com**

DRIV3R™

driver.cdprojekt.com

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

PC CD ROM

PlayStation 2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

REFLECTIONS



„Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A. Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „2" i „PlayStation" są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.